Warhammer Quest™



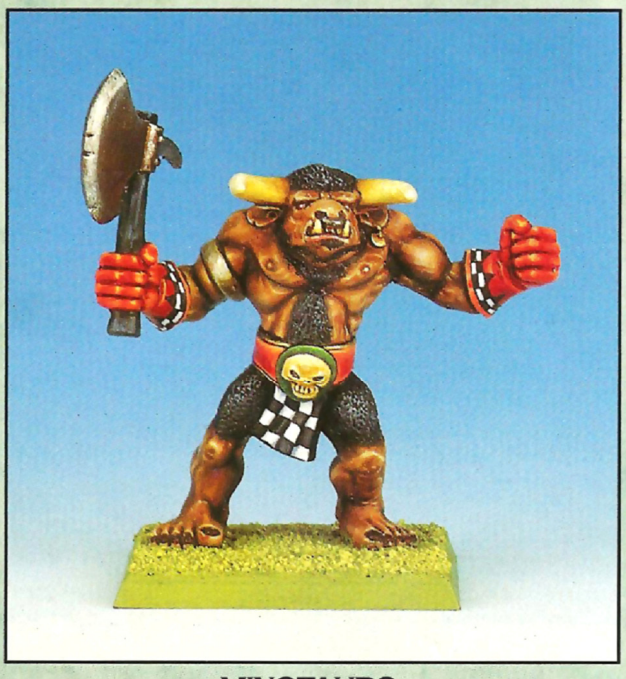
• LIBRO DE JUGAR A ROL •

'EAVY METAL™

Una vez que hayas jugado unas partidas a Warhammer Quest usando las miniaturas de plástico que contiene la caja, puede que desees introducir algunos otros monstruos del Mundo de Warhammer en tus partidas. Trolls, Gigantes, Momias, Vampiros, Dragones y cientos de monstruos están disponibles para que tus partidas sean más populares. A medida que tu colección de miniaturas Citadel crezca, podrás completarla con Cartas de Evento en blanco rellenadas con los datos de cada adversario. Dentro de estas páginas verás una selección de miniaturas Citadel pintadas que podrás usar en tus partidas de Warhammer Quest.



ENANO DEL CAOS



MINOTAURO



TUMULARIO



SEÑOR VAMPIRO



PALADIN DEL CAOS



MINIATURAS CITADEL DISPUESTAS EN UN DIORAMA CUIDADOSAMENTE PREPARADO.

WARHAMMER QUEST

· JUGAR A ROL ·

Por Andy Jones



Créditos:

La primera traducción del Libro de Jugar a Rol fue elaborada por Fran Batoi, A. Miguel, Ariana, Hengstrand, Joss. Desde aquí todo mi agradecimiento al trabajo que ellos realizaron e incluso a Hojaoscura del "Ataúd del Amatista". Dicha versión fue revisada hará un par de años por mi "Albertutxo" mejorando su maquetación para que fuese más fiel al original.

Desde entonces, la traducción ha sido revisada nuevamente añadiéndose más suplementos y extras oficiales por más colaboradores como Dani, Adri, Kike, Red69, Gavin, IvanRiver, Raenur, Chermy, Koldan. Esta versión del Libro de Jugar a Rol contiene el material oficial más añadidos que venían en suplementos como Lustria, Kislev, Arabia, nuevas Localizaciones Especiales en Asentamientos, etc., para que todo quede en un libro. Mi especial agradecimiento a Pepespain y Juantesa, colaboradores activos que han trabajado en este documento tanto como yo o más. Disfrutar de él, tanto como hemos disfrutado haciéndolo posible.

Este material se ha realizado sin ningún ánimo de lucro y su venta queda totalmente prohibida es para el uso particular y fomento del juego de mesa Warhammer Quest. Cualquier errata, fallo de traducción o comentario al respecto, podéis uniros al grupo Warhammer Quest España en Facebook o visitar el Foro Oficial Español de WHQuest http://warhammerquest.foroactivo.com. 31.8.2017

PRODUCIDO POR

GAMES WORKSHOP

· CONTENIDOS ·

INTRODUCCIÓN 3

MUNDO WARHAMMER 5
Mapa del mundo 5

· SECCIÓN 1 ·

¡SIGUE LA AVENTURA! 9
¿Qué es una Saga? 9
Nombrar al Aventurero 9
Iniciar la Saga 10
El Grupo 10
Composición del Grupo 10
Líder del Grupo 10
Desarrollar la Saga 10
Manteniendo los Aventureros 10
Heridas 10
Equipo Especial 11
Hechiceros y Hechizos 11
Tesoros 11
Equipo y Oro 11
Curando a un Aventurero 12
Curando Aventureros 12
Curando Aventureros con 0 Heridas 12
¿Qué es lo siguiente? 12

ENTRE AVENTURAS 13
Viajando 13
¿Cuánto dura el viaje? 13
Hacia la próxima Aventura 13
Tabla de Peligros 14
Tiempo extra de viaje 14
Animales y carruajes 14
El final del viaje 14

TABLA DE PELIGROS EN VIAJES 15

ASENTAMIENTOS 19
En los Asentamientos 19
Adquiriendo equipo 19
Restricciones de equipo 19
Determinar disponibilidad 20
Precios 20
Venta de tesoros 20
Localizaciones especiales 20
Gastos diarios 20
Localizaciones especiales 20
Eventos en Asentamientos 21
Tabla de Eventos Catastróficos 21
Casa de Apuestas 22
Templo 22
Taberna 23
Escuela de Lucha 29
Laboratorio del Alquimista 30
Barrio Élfico 31
Gremio de Enanos 32
Gremio del Hechicero 33
Banco 35
Tabla de Eventos en Asentamientos 36

TABLA DE EQUIPO 40
Fabricante de Armaduras 40
El Flechero 40
Maestro Armero 41
Comerciante de Animales 41
Mercader 42
Maestro en Armas de Fuego 42

PUERTO DE MAR 44
Eventos en la Zona Portuaria 44
Localizaciones en el Puerto de Mar 45
Taberna Portuaria 46

REINOS PERDIDOS 48
Tabla de Capitán 48
Localizaciones en el Puerto de Mar 49
Tabla de Eventos Oceánicos 50

ARABIA 52
Asentamientos 52
Tabernas de Arabia 54
Tabla de Peligros en el Desierto 55

KISLEV 56
Tabla de Congelación 56
Tabla de Condiciones de Viaje 57
Tabla de Peligros en Viajes de Kislev 58
Tabla de Eventos en Asentamientos 59
Tabernas de Kislev 60
Localizaciones Especiales 61
Subterráneos de Kislev 62
Tabla Eventos Mazmorras en Kislev 63

LUSTRIA 67
Localizaciones especiales 67
Tabernas de Lustria 69
Tabla de Peligros en Viajes de Lustria 70

MONSTRUOS 72
Usar la Tabla de Monstruos 72
¿Usar miniaturas de Citadel? 72
Tabla de Monstruos 73
Atributos en la Tabla de Monstruos 73
Monstruos en Estancias Objetivo 73

TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 1 74

PSICOLOGIA 75
Miedo 75
Terror 75
Odio 75
Huida 76
Cero Heridas 76
Aventureros Boca abajo 76
Golpes Críticos 77

· SECCIÓN 2 ·

DESARROLLO AVENTUREROS 81
Niveles de Combate 81
Hechiceros 81
Jugando una partida 81
Cartas de Evento 82
Estancias Objetivo 82
Rutas bloqueadas 82

ELGRUPO 83
Grupos mixtos 83
Diferentes Niveles de Combate 83
Modo Solitario 83
Grupos más grandes 83

ENTRENAMIENTO 84
Duración del entrenamiento 84
Coste de entrenar 84
Títulos de Niveles de Combate 84
Beneficios del entrenamiento 84
Heridas adicionales 85
Daño adicional 85
Destrabarse 85
Habilidades 85
Nuevos Atributos 85
Atributo "Suerte" 85
Hoja de Registro de Aventura 85

TABLAS DE NIVELES DE COMBATE 87

HABILIDADES 89
Conseguir nuevas habilidades 89
Habilidades Duplicadas 89
Habilidades del Bárbaro 89
Habilidades del Enano 90
Enanos y Runas 90
Habilidades del Elfo 91

LA SENDA DEL HECHICERO 92
Entrenamiento del Hechicero 93
Poder Adicional 93
Fase de Poder 93
Hechizos de Curación y Oro 93
Nuevos Hechizos 93
Lista de Hechizos 93

LISTA DE HECHIZOS 94

SECRETOS OSCUROS 105
Cartas de Secretos Oscuros 106

EVENTOS EN SUBTERRANEOS 108

TESOROS 114
Tablas de Tesoros 114
Cuando tirar 114
Quien puede usarlos 114
Valor en oro del tesoro 114
Heridas dobles 114
Distribuir los tesoros 114
Tesoros en Estancias Subterráneo 115
Tesoros en Estancias Objetivo 121

BESTIARIO 128
Reglas especiales 130
Bestiario por Razas 136
Criaturas de la Oscuridad 191
Creando Monstruos 191
Tabla de Monstruos Nivel 1-10 194

· SECCIÓN 3 ·

EL DIRECTOR DE JUEGO 213
¿Qué hace un Director de Juego? 214
Interactuando con los Jugadores 214
Siendo malvado 215
Controlando el subterráneo 215
Preparando la Partida 215
Tesoros 218
Campañas 218
Viajando 218
En la Ciudad 218
Niveles de Subterráneo 220

UN TURNO CUALQUIERA 220

REGLAS AVANZADAS 221
Trampas 221
¿Qué hacen las trampas? 222
Detectado Trampas 222
Representando las Trampas 222
Pasadizos Secretos 222
Estancias Multinivel 222
Estancias Extras 223

POZOS Y TRAMPAS 229
Puente de la Desesperación 231
Encrucijada de la Muerte 232

ENCUENTROS 233

¿QUE ES UN JUEGO DE ROL? 235
Secuencia del Turno 235
Chequeo de Atributos 236
Modificadores a los Chequeos 237
Grados de éxito y fallo 238
Fallos catastróficos 238
Suerte y chequeos 239
Atributo "Fuerza de Voluntad" 239
Tabla de acciones 246

CREANDO AVENTURAS 249
Ejemplo de partida 250

NUEVO AVENTURERO – ENANO MATATROLLS 252

NUEVA AVENTURA – MUERTE EN KARAK AZGAL 258

ANEXOS 278

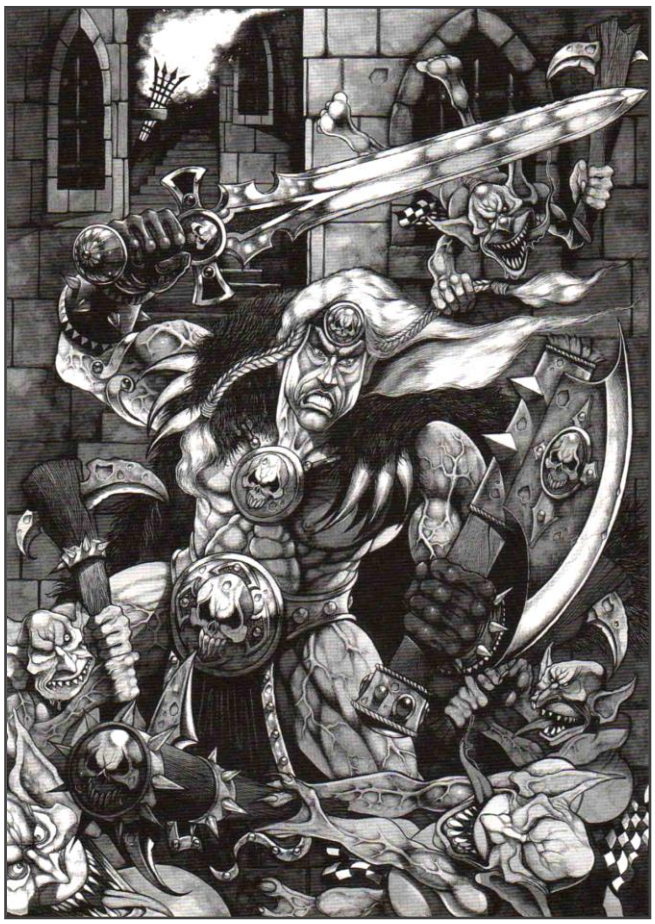
· INTRODUCCIÓN ·

El libro de Rol de Warhammer Quest se basa en el juego de Warhammer Quest que ha venido desempeñando hasta ahora. Está dividido en diferentes secciones para que puedas añadir nuevas y emocionantes reglas. Encontrarás Monstruos más poderosos, tesoros especiales, objetos mágicos, tablas con nuevos eventos y encuentros y detalles para mejorar y desarrollar a los Aventureros.

El libro de Rol de Warhammer Quest está dividido en tres secciones, cada una de las cuales recoge una serie de nuevas reglas. Las normas de cada sección se pueden aplicar poco apoco, siempre y cuando estés listo, aumentando lentamente la complejidad del juego. En el momento en el que llegues al final de este libro, estarás jugando a un juego muy diferente del que comenzaste.

La primera sección le indica la forma de crear sagas y unir unas aventuras con otras, les permite a sus Aventureros visitar Asentamientos después de recorrer los oscuros subterráneos.

La segunda sección muestra como los Aventureros pueden desarrollar sus atributos y habilidades, para ser cada vez más duros y aguerridos. Como los Aventureros se vuelven más experimentados y pueden combatir contra Monstruos más poderosos, encuentran tesoros y objetos mágicos más potentes. Al final de esta sección encontrarás el Bestiario donde se describen todas las reglas que necesitarás para combatir a los diferentes Monstruos que habitan el Mundo de Warhammer.





La tercera sección permite ampliar el Juego de Warhammer Quest en completo sistema de rol, e introduce un quinto jugador, el Director de juego o en español Director de Juego (DJ). Al final de esta sección encontrarás las reglas de un nuevo Aventurero, el Enano Matatrolls, además de una aventura completa para que puedas jugarla.

En el Juego de Rol de Warhammer Quest puedes jugar con tu Aventurero diferentes aventuras enlazadas, viendo cómo se va convirtiendo en un poderoso héroe al encontrar un tesoro tras otro a la vez que va perfeccionando sus habilidades de combate, consiguiendo Heridas extra, se vuelve más rápido y resistente, encuentra muchos objetos mágicos ¡hasta que se convierte en un Aventurero imparable en el combate!

Por supuesto a medida que tu Aventurero progresa hasta convertirse en un verdadero héroe del reino, se enfrentará a mayores desafíos y peligros. Los Monstruos con los que se enfrentan son mucho más aterradores, bestias de inmenso poder capaces de herir a un Aventurero mediante un golpe casual con sus garras afiladas como cuchillas. Estos Monstruos son mucho más peligrosos que los que se han encontrado hasta ahora los Aventureros en Warhammer Quest, y deben estar muy preparados para tener alguna posibilidad de sobrevivir.

A medida que tu Aventurero recorre una aventura tras otra, encontrarás que su tesoro crece hasta obtener una verdadera fortuna. Este libro contiene una sección detallada que explica lo que tu Aventurero puede hacer con su tesoro entre aventura y aventura, perderlo en las casas de apuestas, comprar armaduras o entrenar para conseguir nuevas habilidades.

Si quieres introducir todas estas reglas de una sola vez en la próxima partida de Warhammer Quest, tendrías que leer este libro de principio a fin, por lo que lo hemos dividido en varias secciones. De esta manera puedes ampliar la complejidad del juego paso a paso, empleando las reglas de la primera sección hasta que te encuentres cómodo con ellas y utilizar el resto de reglas de las demás secciones cuando lo desees. Incluso dentro de cada sección, no es necesario introducir las nuevas reglas de una sola vez, puedes comenzar a utilizarlas cuando te sientas preparado para ello.

· MUNDO WARHAMMER ·

El mundo de Warhammer es un lugar mágico, un reino de aventura donde heroicos caballeros conducen poderosos ejércitos a la batalla contra enormes hordas del Caos que descienden desde el norte. Pocas razas conocen tan bien el Mundo de Warhammer como los Altos Elfos. Sus flotas junto con las del Imperio recorren los océanos del norte entre el Viejo Mundo en el este y Ulthuan en el oeste, y mantienen una rigurosa vigilancia para evitar invasiones de Orcos, Skavens y Elfos Oscuros.

En los subterráneos bajo las montañas del Viejo Mundo moran todo tipo de bestias malignas. En este peligroso lugar, desgarrado por la guerra es donde se aventuran valientes Aventureros en busca de aventuras, tesoros y gloria. Muchas son las leyendas de enormes hordas de Monstruos que esconden inmensos tesoros y poderosos artefactos arcanos a la espera de ser reclamados por intrépidos Guerreros.

Llevados por la lujuria, multitud de jóvenes temerarios partieron su día en busca de estos tesoros, para nunca más volver. Sin embargo tal es el afán de riquezas y honor que muchos de ellos no pueden resistirse a su llamada. Se lanzan en busca de recónditos lugares, lejos de la civilización. En ningún lugar es esto más cierto que en las fronteras del Imperio, el país más grande del Viejo Mundo, donde las antiguas ciudades de los Enanos atraen a los Aventureros con promesas de encontrar el largamente perdido.

El Imperio es la nación más poderosa de la humanidad, un antiguo reino de bosques y montañas, sede del saber humano y bastión de la humanidad. Sus grandes ciudades son famosas en todo el mundo, repletas de artesanos, comerciantes guerreros y magos. Al norte del Imperio se encuentra bordeado con el mar de Las Garras y la orgullosa nación guerrera de Kislev. A lo largo de todas sus demás fronteras limita con grandes cordilleras montañosas. Al oeste, las montañas Grises, forman frontera con Bretona, mientras al este se encuentran las montañas Negras, bajo las cuales están los antiguos reinos Enanos, fuente de incalculables riquezas.

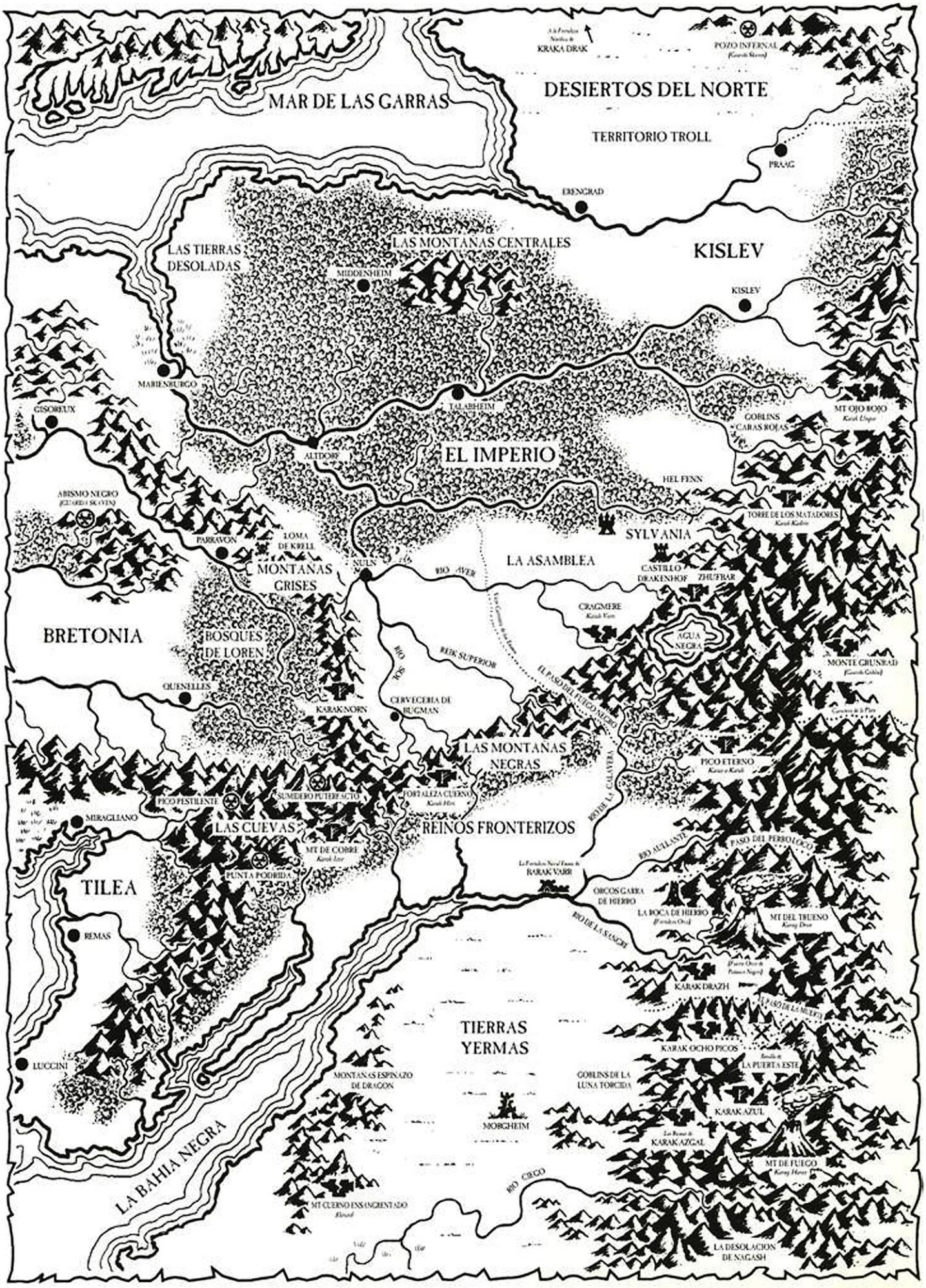
Los Enanos son una antigua raza y su reino se extendía por las Montañas del Fin del Mundo mediante una serie de enormes y laberínticas ciudades subterráneas. Estas fueron excavadas en la roca viva a lo largo de muchos años de trabajo duro. Descubrieron grandes vetas de metales y piedras preciosas en las profundidades y fue el reino más rico de todos. Su habilidad para trabajar y forjar los metales es legendaria a lo largo del mundo. Extremadamente orgullosos y celosos de sus tesoros, los Enanos crearon bastiones inexpugnables en las montañas. Se equivocaron.

Atraídos por las riquezas de los Enanos, imparables legiones de Orcos y Goblins venidos de las Tierras Oscuras, asaltaron las fortalezas Enanas y aplastaron los ejércitos Enanos uno tras otro, mientras hordas de Skavens excavaron túneles hasta llegar al interior de las minas Enanas. Pero los Enanos ocultaron los tesoros en las cuevas más profundas y la mayoría no pudieron ser saqueadas.

En su enojo, los Orcos y demás criaturas malignas destruyeron las legendarias ciudades Enanas y mucho de aquel tesoro todavía hoy permanece oculto diestramente. Los salones Enanos siguen ocupados por toda clase de bestias, desde Minotauros rabiosos y Murciélagos Gigantes a Señores no Muertos y Hechiceros del Caos. Lo que en su día fueron ciudades brillantes ahora se han convertido en lugares oscuros terroríficos y húmedas cavernas donde la muerte acecha en cada esquina. Descender a este reino del crepúsculo es arriesgarse a correr un terrible destino a manos de enemigos invisibles. Sin embargo, nunca escasean los valientes, o quizás lo suficientemente temerarios, para arriesgarse en la oscuridad a encontrar tesoro y renombre...

"¿Algo herido?" Gritó Barton hacia el oscuro agujero a sus pies.
"Solo mi orgullo," murmuró el Enano desde el fondo del foso, con una enorme tristeza rondando en su mente.
"¡Perdona Skerri, No he pillado eso!" La voz del Mago se deslizó descendiendo dentro de la oscuridad.
"Baja la voz, hombrecillo." Bramó el Enano. "Por supuesto que estoy bien. Yo... errr... solamente quería investigar este... errr... interesante túnel perpendicular en busca de puertas secretas." Eso le sonaba flojo a Skerri Redbeard mientras pronunciaba las palabras, pero de ninguna manera iba a dejar que un montón de novatos-primerizos mojados-detrás-de-las-orejas supiesen que estaba en problemas. "Creía que podría haber una cámara del tesoro oculta por aquí," Gruñó, tanteando en la oscuridad solo para darle mayor efecto.
"Aguanta Skerri." La ansiosa voz de Ranalf el Bárbaro resonó en la profunda oscuridad, seguida de un baño de rocas sueltas y escombros.
"¡Ten cuidado Zoquete!," Chilló el Enano. "¿Qué pensáis que estáis haciendo?"
Al momento siguiente, el oxígeno fue arrancado de su cuerpo cuando un Bárbaro bien formado, un esbelto Elfo y un mago de cuerpo escurridizo aterrizaron sobre él emitiendo un poderoso ruido sordo.
Pasmado, Skerri miró a sus compañeros en la estrecha oscuridad en el fondo de la fosa mientras ellos se quitaban el polvo.
"En el nombre de Grungni ¿Qué ...?"
"Creo que me he roto el brazo," gimió Eladron.
"Tonterías," exclamó Ranalf alegremente. "Barton paró tu caída - solo está un poco magullado, eso es todo."
'Pero, pero..." empezó Skerri, horrorizado por su súbito apuro. La luz parpadeó en la oscuridad mientras Ranalf movía la linterna, iluminando, más allá de cualquier duda el hecho de que todos ellos estaban hacinados en un diminuto espacio en el fondo de un profundo abismo.
"Muy bien, Astuto sabelotodo, vamos a ello. ¿Dónde está esa puerta secreta que has encontrado?" El sonriente Bárbaro estaba casi temblando al anticiparse a algún tesoro y a una buena lucha.
"Errr... ¿Habéis, por alguna casualidad, pensado en traer la cuerda con vosotros?"


NAGGAROTH
TIERRA DE
ELFOS OSCUROS
REINO DEL CAOS
LAS TIERRAS
DESCONOCIDAS
EL VIEJO
MUNDO
LAS
TIERRAS
OSCURAS
ARABIA
A
CATAI
REINOS ELFICOS DE
ULTHUAN
LAS
TIERRAS
DEL
SUR
LUSTRIA
EL MUNDO DE WARHAMMER
LOS MARES
DEL CAOS
L'ANGUILLE
COUSONNE
MOUSILLON
BORDELEAUX
BATALLA DEL
CABO FEROZ
BILBALI
BRIONNE
ESTALIA
MAGRITTA
PLAGASKAVEN
TOBARO
GRAN OCEANO
OCCIDENTAL
MAR
DE
TILEA
ARRECIFES
DEL CABO
DEL LOCO
ESTRECHO DE LOS CORSARIOS
SARTOSA
EL VIEJO MUNDO
0
100
200
300
400
500
MILLAS



MAR DE LAS GARRAS
KRAKA DRAK
POZO INFERNAL
DESIERTOS DEL NORTE
TERRITORIO TROLL
PRAAG
ERENGRAD
LAS TIERRAS DESOLADAS
LAS MONTAÑAS CENTRALES
MIDDENHEIM
KISLEV
KISLEV
MARIENBURGO
GISOREUX
TALABHEIM
GOBLINS CARAS ROJAS
MT OJO ROJO
ALTDORF
EL IMPERIO
HEL FENN
ABISMO NEGRO
TORRE DE LOS MATADORES
SYLVANIA
PARRAVON
LOMA DE KRELL
MONTAÑAS GRISES
NULN
RIO AVER
LA ASAMBLEA
CASTILLO DRAKENHOF
ZHUFBAR
CRAGMERE
BRETONIA
BOSQUES DE LOREN
AGUA NEGRA
MONTE GRUNRAD
RIO ROS
REIK SUPERIOR
EL PASO DEL FUEGO NEGRO
QUENELLES
KARAK NORN
CERVECERIA DE BUGMAN
LAS MONTAÑAS NEGRAS
PICO ETERNO
PICO PESTILENTE
SUMIDERO PUTEREACTO
FORTALEZA CUERNO
RIO DE LA CALAVERA
MIRAGLIANO
LAS CUEVAS
REINOS FRONTERIZOS
MT DE COBRE
RIO AULLANTE
PASO DEL PERRO LOCO
PUNTA PODRIDA
TILEA
KARAK VARR
ORCOS GARRA DE HIERRO
LA ROCA DE HIERRO
MT DEL TRUENO
REMAS
RIO DE LA SANGRE
KARAK DRAZH
TIERRAS YERMAS
KARAK OCHO PICOS
LA PUERTA ESTE
LUCCINI
MONTAÑAS ESPINAZO DE DRAGON
GOBLINS DE LA LUNA TORCIDA
KARAK AZUL
MORGHEIM
KARAK AZGAL
LA BAHIA NEGRA
MT DE FUEGO
RIO CIEGO
MT CUERNO ENSANGRENTADO
LA DESOLACION DE NAGASH

•SECCION 1•

El Libro de Rol presenta el Mundo de Warhammer, un peligroso reino de Monstruos y héroes. Esta es la tierra donde las aventuras de los Guerreros tienen lugar. Esta sección del libro presenta todo lo necesario para enlazar tus aventuras y poder narrar la historia del grupo de valientes Aventureros de una forma muy colorida. ¡Comienza el juego!

Ahora los Aventureros realizarán peligrosos viajes para llegar a la civilización una vez que sus aventuras hayan terminado. Tienen la posibilidad de visitar Asentamientos y ciudades para gastar el oro que han ganado, en equipo, armaduras, y objetos mágicos. Se encontrarán con amigos y enemigos a lo largo del camino, tratando de ayudar, o quienes traten de obstaculizarles el camino.

A medida que van de aventura en aventura, y siguen el sendero de la gloria y la riqueza, lucharán con todo tipo de malignas criaturas que moran en los tenebrosos subterráneos bajo el sombrío Mundo de Warhammer.

· ¡SIGUE LA AVENTURA! ·

Si eres uno de los jugadores que cada vez que acaba una misión de Warhammer Quest lamenta tener que abandonar a su Bárbaro o a su Hechicero al jugar la próxima partida, o si te gustaría poder llegar a controlar un Enano tan poderoso y famoso en todo el Viejo Mundo como para ser recordado en las sagas Enanas y las canciones de los bardos Humanos, o simplemente quieres poder escribir una larga y fructífera historia con las acciones de tu personaje de Warhammer Quest, no te preocupes, a partir de ahora vas a poder conseguir todo esto y mucho más con las nuevas reglas de juego para crear Sagas en Warhammer Quest.

Hasta ahora tus partidas de Warhammer Quest han sido totalmente auto conclusivas. Cada partida tenía un inicio, en el que seleccionabas a tu Aventurero; una historia que iba desarrollándose a medida que el grupo de Aventureros avanza por las grutas del Viejo Mundo; y al final, cuando los Aventureros llegaban a la estancia objetivo, donde finalizaba la aventura, se recogían los Aventureros, y te olvidabas de ellos hasta la próxima partida.

Aunque estas partidas son divertidas, jugar con un Aventurero diferente cada partida hace que se pierda un aspecto muy importante: que te identifiques con uno de los heroicos Aventureros del grupo, desarrolles su personalidad y puedas crear una historia personal a lo largo de la Saga. En una buena Saga de Warhammer Quest descubrirás que tu Aventurero cobra vida propia, y cómo sus acciones parecen que sucedan de forma totalmente natural, en vez de tener que pensar conscientemente lo que hará a continuación.

Con las partidas que has jugado hasta ahora ya tienes una clara idea de que caracteriza a cada guerrero, y probablemente habrás decidido cuál es tu preferido.

· ¿QUÉ ES UNA SAGA? ·

Imagínate que entras a formar parte de un grupo de Aventureros con los que te has encontrado por primera vez. Seguramente os miraréis los unos a los otros con suspicacia, vigilando continuamente para que ninguno de ellos os deje en la estacada cundo más falta haga. Sin embargo, después de varios meses de explorar y matar juntos a muchos Monstruos, los Aventureros confiarán más los unos en los otros, conocerán las respectivas posibilidades y aptitudes, y el grupo estará mucho más cohesionado y luchará más eficazmente. Una Saga es la historia de uno de estos grupos de Aventureros, que han aprendido a confiar y depender los unos de los otros para conseguir sobrevivir en el peligroso mundo de Warhammer. Hasta ahora, las partidas de Warhammer Quest que habrás jugado eran simplemente la primera de estas



aventuras, cuando los Aventureros no se conocían entre ellos. Aunque cada partida la combinación de Aventureros fuera la misma, en realidad cada nuevo grupo era diferente del anterior, por lo que no existía realmente una Saga.

Si conservas a tu Aventurero, con todo lo que haya conseguido (y perdido) durante la aventura para jugar con él en la siguiente aventura, empezarás a crear la Saga, el grupo estará cada vez más cohesionado, y por lo tanto aumentarán sus posibilidades de explorar con éxito nuevas cavernas, además de poder conseguir nuevas habilidades, objetos, y sobre todo, mejorar sus atributos como guerreros.

NOMBRAR AL AVENTURERO

Si mantienes a tu Aventurero de partida en partida, es importante explicar que no estás simplemente usando a un "Bárbaro" por ejemplo, sino que estas usando al mismo Bárbaro cada vez. Darle un nombre a tu Héroe ayuda a identificarte y sentirte más cercano a él. Poco a poco, cada Aventurero comenzará a formar su propia personalidad y a desarrollarse rápidamente. A continuación la siguiente tabla da nombres para cada clase:

BARBARO	ENANO	ELFO	HECHICERO
Ulfric	Gotrek Gurnisson	Caledor	Calcazar Firefist
Ragnar	Skaggi Longbeard	Tethlis	Wulfhir el Verde
Wulf	Mungrun Ironhammer	Aenarion	Alric Whitecloak
Jorval	Thorgrim Cragbrow	Koradrel	Balthazar el Mágnifico
Ghankar	Gummli Thunderer	Aethis	Dieter el Negro
Skelf	Hengist Steelfist	Unthwe	Magnus el Rojo
Cromm	Rorek Forkbeard	Talion	Solkan Orcbane

· INICIAR LA SAGA ·

EL GRUPO

Para crear una Saga simplemente debéis poneros de acuerdo con el tipo de Aventurero que utilizará cada uno de vosotros, eligiéndose de entre los personajes disponibles. Al elegir los Aventureros, además de tener en cuenta los gustos personales (después de todo, si vas a jugar durante bastante tiempo con el mismo Aventurero, este debe ser del tipo que te guste), también debéis de tener en cuenta que el grupo debe mantener un equilibrio de habilidades.

COMPOSICIÓN DEL GRUPO

Un grupo compuesto exclusivamente por personajes tipo guerrero (Bárbaros, Guerreros del Caos, Matatrolls y similares) sin duda destrozará con facilidad a cualquier que se cruce en su camino, pero cuando tengas que solucionar otro tipo de problemas, o curar sus Heridas, se darán cuenta que necesitan de un Hechicero o un Mago Explorador Elfo.

Así pues, para que el grupo esté adecuadamente equilibrado, debe mantener una estructura similar a la de los personajes básicos (Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero). Una vez elegidos los personajes debe elegirse el Jefe entre los miembros del grupo (en el juego básico el jefe era siempre el Bárbaro, pero en una Saga no tiene que ser forzosamente así). Para elegir al Jefe podéis poneros de acuerdo entre vosotros para decidir al Jefe. O bien podéis utilizar un sistema variable, eligiéndolo antes de cada aventura de forma aleatoria.

LÍDER DEL GRUPO

Al inicio de la próxima aventura, deberá elegirse un nuevo Jefe para esa aventura, siguiendo el mismo procedimiento, o simplemente una rotación predeterminada.



Como Jefe del grupo, el Aventurero elegido es el primero en colocarse y mover, el que dirige la exploración, quién lleva la lámpara y quién decide que Aventurero se queda los Tesoros que va encontrando el grupo.

· DESARROLLAR LA SAGA ·

Una vez los Aventureros han completado una aventura tras llegar a la estancia objetivo y cumplir la misión que tenían que realizar, el grupo de Aventureros puede dirigirse al Asentamiento más cercana para gastar las monedas de oro tan duramente conseguidas. Los detalles sobre cómo se resuelven las acciones fuera de las cavernas se detallan en otra sección.

A partir de ahora las aventuras ya no se limitarán a la acción y los encuentros que tengan lugar en las cavernas y guaridas de los Monstruos que exploran los Aventureros, sino que también es posible que a vuestros personajes les sucedan cosas mientras se dirigen hacia algún lugar habitado, y mientras reposan en él antes de seguir hasta la próxima Aventura.

Una aventura ya no es lo que sucede entre el momento en que los Aventureros entran en las cavernas y cuando acaban la misión, sino que su acción se alarga hasta que el grupo entra en la siguiente gruta para iniciar una nueva aventura. Cuando un grupo empieza a encadenar las aventuras de este modo es cuando se está creando la Saga.

Por lo tanto, en una Saga los Aventureros inician la misión, se enfrentan a Monstruos, consiguen monedas de oro y tesoros, completan la misión, viajan hasta otra Asentamiento, determinan lo que les sucede por el camino o en el pueblo, gastan las monedas de oro que poseen, se dirigen a una nueva caverna para realizar otra misión, se enfrentan a más Monstruos consiguen monedas de oro y tesoros, completan la misión...

· MANTENIENDO A LOS AVENTUREROS ·

Al crear un Aventurero para tomar parte en una Saga el proceso es el habitual. Simplemente debes añadir algunos detalles adicionales para conferirle una cierta personalidad, como darle un nombre, decidir quién es el Jefe, etc.

Rellena la Hoja de Control de Aventurero de forma habitual. Después de cada aventura, actualiza la Hoja de Control y guardarla en lugar seguro, para poder utilizarla nuevamente al jugar la siguiente aventura. A medida que el Aventurero vaya tomando parte en más y más aventuras necesitarás más espacio para poder anotar sus nuevas habilidades, modificaciones en sus atributos, etc.

HERIDAS

Antes de iniciar la primera Aventura de la Saga, mientras creas a tu personaje, debes determinar la Heridas que resiste tu Aventurero. En todas las aventuras posteriores, el Aventurero resistirá el mismo número de Heridas (no debe efectuarse la tirada correspondiente cada vez). Si al finalizar la aventura su número de Heridas es inferior al valor inicial, el Aventurero habrá sanado todas sus Heridas que haya sufrido en el tiempo que transcurre de una aventura hasta la siguiente, por lo que siempre iniciará una aventura con el valor total de Heridas determinado al crear al personaje.

Muerte de un Aventurero

Si un Aventurero queda reducido a 0 Heridas en el transcurso de la aventura, y al finalizar esta no ha recuperado al menos una Herida por medio de una poción o un hechizo de curación al final del turno, el Aventurero habrá muerto. Todos sus tesoros y Monedas de Oro se perderán y la próxima vez que el grupo se reúna para proseguir la Saga, el jugador cuyo Aventurero haya muerto deberá ser reemplazado (si el grupo decide, aceptar a un nuevo miembro).

EQUIPO ESPECIAL

De una aventura a la siguiente, el único objeto de equipo especial que siempre conservan los Aventureros es la Lámpara. Una vez utilizados, los objetos de equipo especial de un solo uso se pierden, como la Poción del Elfo o el Pergamino del Hechicero. Igualmente los objetos como la cuerda del enano se perderán si se rompen o destruyen por cualquier causa.

HECHICEROS Y HECHIZOS

Los Aventureros capaces de lanzar hechizos conservarán los hechizos obtenidos durante la creación del Aventurero en su primera aventura de la Saga. Todos ellos han pasado años estudiando estos hechizos, hasta conseguir grabarlos en su mente. En cada aventura en que tome parte un Aventurero con capacidad para lanzar hechizos, el jugador que lo controle dispondrá de los mismos hechizos, por lo que debe anotarse en la Hoja de Control cuáles son los hechizos de que dispone.

Fichas de Poder

Al crear por primera vez a un Aventurero con capacidad para lanzar hechizos, debes tirar un dado para determinar con cuantos puntos de poder inicia la aventura. En una Saga, estos Aventureros siempre iniciarán las aventuras con él número de puntos de poder determinado en el momento de crear el personaje por primera vez.

TESOROS

En las aventuras que has podido jugar hasta ahora, los Aventureros iban acumulando tesoros y equipo en el transcurso de la aventura, y lo utilizaban cuando lo necesitaban. Como cada partida era auto conclusiva, lo más lógico era utilizar el equipo y los objetos encontrados en el transcurso de la aventura.

En las Sagas, por el contrario, un Aventurero que acaba la misión con algún objeto almacenado podrá conservarlo para utilizarlo en cualquier otra aventura posterior. Esto quiere decir que al entrar en la siguiente cueva, el Aventurero dispondrá, además de sus objetos habituales, de todos los objetos de tesoro que haya encontrado en las aventuras anteriores y todavía no haya gastado.



Los tesoros adquiridos en aventuras anteriores de la Saga pertenecen al Aventurero, y no deben tenerse en cuenta al determinar el número de objetos de tesoro que posee cada Aventurero para repartir los nuevos tesoros que vayan encontrando el grupo. O sea, los tesoros obtenidos durante la aventura se rigen por las reglas habituales, pero los encontrados en aventuras anteriores de la Saga se consideran elementos de equipo especial a todos los efectos.

Algunos objetos de tesoro, como la Garra de Muerte, tan sólo pueden utilizarse una vez por aventura. Hasta ahora esta limitación implicaba que una vez utilizado el objeto, éste podía descartarse como los objetos de un solo uso (pociones y pergaminos). Sin embargo, en un Saga un Aventurero puede conservar este objeto, ya que, si bien no podrá utilizarlo más de una vez en una aventura, sí que podrá volver a utilizarlo en aventuras posteriores.

EQUIPO Y MONEDAS DE ORO

Hasta ahora, las monedas de oro conseguidas durante la aventura tan sólo servían para indicar lo buena que había sido la actuación del Aventurero.
Sin embargo, en una Saga cada Aventurero puede utilizar las Monedas de oro que haya obtenido para adquirir nuevo equipo en los Asentamientos que visite el grupo entre aventura y aventura. Además podrá vender cualquier elemento de equipo que no haya utilizado (y no quiera conservar) por su valor equivalente en Monedas de oro, y sumarlo al valor obtenido matando Monstruos.

Los Aventureros pueden venderse entre ellos objetos de equipo. El valor en Monedas de oro indicado para cada objeto puede ser una buena indicación de lo que el Aventurero debe pagar por él, pero el precio depende exclusivamente de que ambos Aventureros lleguen a un acuerdo.

Como en una Saga vas a utilizar al mismo Aventurero durante diversas aventuras que componen la Saga, es muy importante anotar la cantidad exacta de Monedas de oro que posee cada Aventurero para saber de cuantas dispone para gastar en la siguiente ciudad que visite el grupo de Aventureros.



· CURANDO A UN AVENTURERO ·

En todas tus partidas hasta ahora de Warhammer Quest, la única forma en la que un Aventurero podía curar sus Heridas era recurriendo a la magia, lo que conlleva a un Hechicero empleando hechizos curativos, o utilizar un objeto de tesoro capaz de curar Heridas, como las pociones curativas. En una Saga, los Aventureros pueden comprar objetos que les sirvan para curar sus Heridas como vendas y provisiones. Estos objetos curativos no son tan efectivos como las pociones mágicas pero proporcionan a los Aventureros una posibilidad de supervivencia. Las reglas sobre cómo comprar estos objetos se detallan más adelante.

CURANDO AVENTUREROS

Un Aventurero que posea cualquiera de estos objetos y que se halle aún en pie, puede utilizarlo para curarse a sí mismo. Un Aventurero puede pasarle estos objetos a otro Aventurero que se halle en pie para curarse. Algunos objetos, como el pan enano, sólo pueden ser utilizados por ciertos Aventureros.

CURANDO A UN AVENTURERO CON 0 HERIDAS

De acuerdo con las reglas normales, si un Aventurero ve reducidas a 0 sus Heridas y no es curado al final del turno, morirá. Esta regla se sigue aplicando cuando utilizas estos objetos, cuando su atributo de Heridas se reduce a 0 está demasiado débil como para utilizar cualquiera de estos objetos para curarse a sí mismo. La única cura posible que se le puede administrar a un Aventurero con 0 Heridas son hechizos curativos, pociones mágicas o cualquier otro objeto mágico.

Para curar a un Aventurero con 0 Heridas uno de sus compañeros puede intentar administrar la cura. Para hacerlo, debe permanecer en una casilla adyacente al Aventurero herido, y estar en posesión de uno o más objetos curativos, como vendas y similares.

Por cada objeto que utilice, tira 1D6. Con un resultado de 1-3 la curación no funciona y el objeto debe ser descartado. Con un 4-6, la cura tiene éxito y el Aventurero recibe los beneficios del objeto utilizado. Los Aventureros que prestan su ayuda no pueden utilizar los objetos curativos del Aventurero herido, la Herida es seria y no se puede perder el tiempo registrando al Aventurero.

Por supuesto, un Hechicero puede utilizar sus poderes en cualquier momento, si dispone de suficiente poder para ello. Una vez un Aventurero ha recuperado 1 o más Heridas, se vuelve a poner en pie y podrá utilizar sus propios objetos curativos.

· ¿QUÉ ES LO SIGUIENTE? ·

Mantener a los Aventureros de partida en partida, observando como coleccionan nuevo equipamiento, tesoros y oro, supondrá que Warhammer Quest desarrolle una vida para tu personaje, contando la historia de intrépidos Aventureros como ellos han aceptado el desafío de evolucionar en el Mundo de Warhammer.

El modo más fácil de jugar una serie de partidas seguidas a modo de campaña en Warhammer Quest, es la de volver al Libro de Aventuras y volver a jugarlos de nuevo, pero manteniendo los mismos Aventureros, de manera que suban de niveles y cada vez sean más fuertes.

Por otro lado, puedes leer la sección de Crear tus propias aventuras en este libro y elaborar una campaña propia, recordando que aunque mantengáis a Aventureros de partidas anteriores, podéis probar con otros nuevos, o incluso jugar con dos a la vez, de manera que cada jugador tenga dos Aventureros a los que dirigir.

Un equipo podría estar compuesto de Ulfric, Grunsonn, Unthwe y Calcazar, con un segundo equipo formado por Ragnar el Bárbaro, Thomgrimm el Enano, Erion el Elfo y Redcloak el Mago. Cada vez estos mismos jugadores se reúnen para una partida. En el primer equipo el Aventurero principal podría ser Ulfric el Bárbaro, mientras que en el segundo podría ser Redcloak el Mago.

Dependiendo de si parecéis ser más un Bárbaro que un Mago, el grupo podría estar repleto de ese tipo de Aventureros u otros. En efecto, cada jugador puede tener unos Aventureros más o menos fijos o estables. De todas formas, lo que en realidad hace que te introduzcas en el fantástico mundo de Warhammer, es seleccionar la miniatura Citadle adecuada para identificarte con ese Aventurero. Una vez pintada, la miniatura transmite la verdadera esencia del juego.

Los otros jugadores aclamarán a ese Redcloak el mago bien pintado e incluso se quejarán en seguida si lo sustituyes por otra miniatura de poca monta pintada malamente. ¡Desde luego, una vez que tengas la miniatura idónea para representar a tu Aventurero favorito, si trágicamente muere ¡será una autentica lastima desaparecer del tablero ese personaje tan bien cuidado!

Y desde luego, lo mejor de Warhammer Quest, es ver como tu Aventurero crece y se desarrolla con nuevas habilidades, mejores atributos y un perfil más fiero.

No te preocupes, el resto de este libro explica cómo trabajar en ello.



Goblins Forestales

· ENTRE AVENTURAS ·

Esta sección del reglamento presenta lo que los Aventureros hacen después de explorar las cavernas bajo el Mundo de Warhammer. ¿Cómo sobreviven? ¿Cómo encuentran un lugar civilizado tras escapar de cuevas lejanas y hordas de Monstruos? ¿Son bien recibidos o por el contrario huyeron como extraños de la Asentamiento que han visitado? ¿Viajan de forma segura o sus jornadas se ven acechadas por incontables eventos peligrosos?

Después de completar una aventura puede que a los Aventureros les apetezca visitar un lugar civilizado para gastar sus bien merecidas monedas de oro, pero los Asentamientos no están a la vuelta de la esquina y el viaje puede tomar a los Aventureros algunas semanas, las reglas y las tablas en esta sección dan una buena representación de los peligros y de los obstáculos que los Aventureros deben superar en su camino de las grutas salvajes a la civilización.

Esta sección de las reglas muestra los percances que les pueden suceder a los Aventureros en su viaje a su destino. Aunque no son esenciales en tus partidas de Warhammer Quest, las siguientes tablas permiten a los Aventureros obtener más experiencia y proporciona una excitante fuente creativa a la hora de desarrollar el trasfondo de las aventuras.

Una vez has alcanzado la estancia objetiva y finalizada la aventura, puedes utilizar las siguientes reglas para determinar que les sucede a los Aventureros antes de conseguir llegar a su lugar de destino.

· VIAJANDO ·

Entre aventura y aventura, los Aventureros sin duda querrán gastar parte del oro que han encontrado. Hay muchas cosas disponibles si dispones del suficiente dinero: mejores armas y armaduras, provisiones, u objetos especiales que pueden serte útiles en la próxima aventura.

Sin embargo, el Viejo Mundo es un lugar muy grande, y es posible que los Aventureros no encuentren exactamente lo que están buscando. Muchas de las grutas y cavernas que los Aventureros exploran están situadas en los confines del viejo Mundo, donde los Asentamientos importantes son escasos. En estas áreas, los Aventureros serán afortunados si encuentran un lugar donde pasar la noche, donde no hay posibilidades de encontrar la pieza de armadura que se necesita a la venta.

Si lo que los Aventureros están buscando, no está disponible en el lugar donde se encuentran pueden hacer una cosa, viajar hasta el pueblo más próximo, o conformarse con lo que encuentren en la aldea. Este hecho, a veces, puede tener repercusiones en el objetivo de la misión. Si los Aventureros disponen de 5 días para localizar la Espada de la Justicia a tiempo para la próxima batalla contra los enemigos del Imperio, puede que no sea práctico viajar durante 2 semanas por los bosques y montañas para localizar una ciudad donde comprar nuevas flechas.

Además, viajar por el Viejo Mundo tiene sus propios eventos peligrosos. En un viaje largo, hay más posibilidades de que algo desagradable les ocurra a los Aventureros. Toda esta secuencia entre aventuras se resuelve utilizando las tablas de las siguientes páginas. No se necesitan secciones de tablero ni miniaturas. La tabla está diseñada para proporcionar un trasfondo y una continuidad a las aventuras, y demuestran que los subterráneos son solo una parte de los inmensos peligros que hay en el viejo mundo.

Una vez has comprobado cuán lejos está el lugar de destino de los Aventureros debes comprobar cuanto tiempo tardarán en llegar allí, y cuantos peligros se producirán durante el camino. Pronto aprenderás que si los Aventureros quieren ir a la ciudad más cercana a gastar su oro en mejores armas, el viaje será mucho más peligroso y con más peligros.

¿CUÁNTO DURA EL VIAJE?

Antes que los Aventureros puedan gastar su oro, los jugadores deben decidir dónde quieren ir, y cuán lejos está su destino. Las grutas que exploran los Aventureros en sus aventuras están normalmente situadas en áreas salvajes, a muchas leguas de distancia de los lugares habitados que los Aventureros quieren visitar. La tabla de viaje muestra cuán lejos está la aldea, pueblo o ciudad más próxima. La distancia está representada en semanas de viaje, y en cada semana de viaje se producen ciertos eventos peligrosos.

TABLA DE VIAJES

Destino	Duración	Eventos
Aldea	2 semanas	2
Pueblo	4 semanas	4
Ciudad	6 semanas	6

Una vez los Aventureros han terminado su aventura, los jugadores deben decidir a donde desean viajar. La tabla de viaje muestra cuanto tiempo dura el viaje, y cuantos peligros les ocurrirá por el camino. Si los Aventureros viajan a un pueblo, por ejemplo, deberás tirar 4 veces en la tabla de peligros.

HACIA LA PRÓXIMA AVENTURA

A menos que alguna regla especial de la aventura que los Aventureros estén llevando acabo diga lo contrario, el tiempo de viaje y los peligros sólo se aplican cuando viajan del final de una aventura a la civilización. Cuando los Aventureros abandonan el Asentamiento para la próxima aventura, no se utilizan ninguna de las reglas descritas aquí.



Esto es debido a que la ruta de los Aventureros hacia la próxima aventura está planificada de antemano. Por ejemplo, la aventura que emprenden los Aventureros comienza en unas cuevas a varias millas de las puertas de la ciudad. La primera jornada de viaje ocurre rápidamente y sin incidentes. Los Aventureros descienden a las oscuras profundidades de las cavernas, matando a Monstruos y encontrando tesoros. Una vez la aventura ha concluido y todos los Monstruos han muerto, los Aventureros aún tardarán un par de días en encontrar la salida.

Cuando por fin consiguen salir, descubrirán que se encuentran en otro punto distinto del que han entrado, en un lugar completamente desconocido. Los Aventureros deberán decidir cómo volver a la civilización y escapar de estas tierras hostiles. La tabla de peligros representa los peligros en su viaje a la civilización.

· TABLA DE PELIGROS ·

Una vez has comprobado cuantos riesgos les ocurrirán a los Aventureros en su viaje hacia su destino debes tirar en la tabla de peligros tantas veces como muestra la tabla de viaje. Es importante saber que los peligros se tiran por todo el grupo y no por cada Aventurero individualmente.

Una vez los Aventureros han completado un peligro, uno de los jugadores debe descontar una de las semanas del viaje. De esta forma puedes recordar cuanto tiempo les queda de viaje a los Aventureros y cuantos peligros deben ocurrir. Si pierdes la cuenta el grupo se ha perdido y debe comenzar su viaje de nuevo. La secuencia sería la siguiente:

1. Decide a que Asentamiento quiere viajar los Aventureros.
2. Comprueba en la tabla de viajes cuantas semanas durará y cuantos peligros les ocurrirán.
3. Por cada peligro tira 2D6 en la tabla de peligros donde un dado representa las decenas y otro las unidades. Una vez has comprobado el resultado de la tirada cruza este resultado en la tabla de peligros para saber que peligro ocurre.
4. Una vez has tirado el número de veces que indica la tabla de viajes el grupo de Aventureros ha terminado su viaje y han llegado a su destino.

TIEMPO EXTRA DE VIAJE

Por cada semana de viaje a los Aventureros les sucede un peligro. Sin embargo, algunos peligros pueden prolongar el tiempo de viaje. En este caso, por cada semana añadida al viaje, tira otra vez en la tabla de peligros.

ANIMALES Y CARRUAJES

Si algún Aventurero dispone de un medio para desplazarse diferente, puede que llegue a su destino antes que el resto del grupo. Por ejemplo, si un Aventurero monta a caballo Y el resto va andando, el Aventurero montado a caballo completará el viaje en 4 semanas y el resto del grupo en 6 si están viajando a una ciudad. Durante las últimas dos semanas de viaje, todas las tiradas en la tabla de peligros solo afectarán al grupo que viaja a pie.

El Aventurero a caballo, estará esperándolos a las afueras de la ciudad y no se verá afectado por los peligros. Ten en cuenta, sin embargo, que debido a que se encuentra ya en las puertas de la ciudad deberá pagar sus gastos diarios hasta que el resto de sus compañeros llegue. Algunas veces puede darse el caso de que uno o más Aventureros lleguen a su destino mientras que el resto del grupo puede acabar prematuramente en otro Asentamiento debido a un peligro. En este caso, la visita de los dos grupos se resuelve por separado. Al inicio de la siguiente aventura puede suponerse que se encuentran en un punto intermedio y parten juntos a la próxima aventura.

· EL FINAL DEL VIAJE ·

No importa cuántas veces tengas que tirar en la tabla de eventos de peligros, tan pronto como un peligro indique que los Aventureros han llegado a un destino, el viaje ha terminado. Si los Aventureros están viajando a una ciudad, por ejemplo, el viaje durará 6 semanas, por lo que deberás tirar 6 veces en la tabla de peligros. Sin embargo, si el peligro 3, por ejemplo, indica que los Aventureros deben parar en una Aldea que han descubierto, el viaje ha concluido y el resto de Peligros serán descartados.

Una vez los Aventureros han sorteado todos los peligros del camino llegan por fin a su destino. Ahora los Aventureros son libres de buscar los elementos de equipo que pueden serles útiles en la próxima aventura. Por supuesto, no hay ninguna garantía de que los objetos que necesiten estén disponibles, pero por regla general, en un Asentamiento grande hay más posibilidades de encontrar lo que se necesita.

· TABLA DE EVENTOS Y PELIGROS EN VIAJES ·

11 MASACRE

Los Aventureros se encuentran con un carro en llamas en un claro del bosque. Cada Aventurero tira 1D6. El Aventurero con el resultado más alto reconoce entre los viajeros agonizantes a un pariente de sangre. Antes de morir uno de los viajeros puede decirles quién les atacó. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Goblins	4. Elfos Oscuros
2. Skavens	5. Guerreros del Caos
3. Orcos	6. Hombres Bestia

De ahora en adelante, el Aventurero al que le han matado al pariente "Odia" a este tipo de Monstruos, (ver la sección de Psicología). Anótalo en la Hoja de Control de Aventurero. Además cada vez que mata a uno de estos Monstruos este Aventurero gana 5 Monedas de Oro (MO) extras a parte del valor en Oro del Monstruo.

12 FUEGO

Durante la noche el fuego arde furiosamente en el campamento de los Aventureros. La intensidad de la llama es tal que puede derretir el Oro que portan encima y convertirlo en pedazos de metal deforme. Tira 1D6 por cada Aventurero y consulta la tabla siguiente:

1. El Oro se funde y se vuelve irreconocible, pierde la mitad de su valor.

2-5. Por suerte para él, el Oro del Aventurero no se ve afectado por el calor, sigue igual de rico o pobre que antes.

6. El Oro de tu Aventurero está intacto, además cuando rebusca asustado en su bolsa para ver que todo está en orden, encuentra una Gema que hacía tiempo había dado por perdida. Su valor es de 1D6 x 50 MO.

13 CAPILLA

Los Aventureros se topan con una pequeña capilla, si lo desean pueden entrar a orar y gastar 20MO como ofrendas a los Dioses. Después de pagar las 20MO, tira en la siguiente tabla:

1-3. Los Dioses no están escuchando e ignoran al Aventurero.

4-6. Los Dioses escuchan a tu Aventurero y suma +1Herida a sus Heridas Iniciales. Esta es una adición permanente.

14 TEMBLOR

¡La tierra tiembla!, y ante los Aventureros se abre una enorme brecha en el suelo de varias millas de largo. Los Héroes tienen tres opciones:

a) Abandonar toda esperanza de encontrar un Asentamiento y entrar directamente en la próxima aventura.

b) Regresar a la entrada del último subterráneo que visitaron y comenzar de nuevo el viaje tomando una ruta diferente.

c) Usar una cuerda para salvar el precipicio, si los Aventureros van a caballo o en una carreta deben dejarlos atrás, además la cuerda deberá desecharse una vez el último Aventurero se haya puesto a salvo.

15 EXTRAÑO

Los Aventureros se encuentran con un extraño que les pregunta a dónde se dirigen, les dice que él también va en la misma dirección pero que conoce un atajo, además pagará a cada Aventurero 40MO por permitirle que se una a ellos. Los Guerreros deben dejar que se una al grupo. Tira 1D6 en la tabla:

1-3. El extraño no encuentra el atajo y el Grupo pronto está perdido, añade 1D6 semanas a la duración del viaje. Al llegar a vuestro destino este se disculpa y paga 40MO según lo acordado.

4-5. El atajo del extraño no resulta ser más rápido. Una vez alcanzada la civilización paga las 40MO.

6. El extraño sabe bien la manera de llegar mucho más rápido al destino, acortando una semana la duración del viaje. Cuando llegan a su destino el extraño, agradecido, paga las 40MO a cada Aventurero.

16 BUHONERO

Los Aventureros se detienen por el camino con un buhonero que les ha llamado la atención, viste de una forma llamativa con ropajes de alegres colores y porta cestos de mimbre donde guarda la mercancía. Va saltando y haciendo cabriolas mientras toca una melodía con una pequeña flauta de caña. Los Aventureros pueden comprarle los siguientes objetos:

- **Poción Curativa**, 50MO. Cura 1D6 Heridas. Un solo uso.
- **Amuleto de la Fortuna**, 50MO. Un Aventurero que posea este Amuleto puede repetir la tirada de un sólo dado una vez por aventura.
- **Muñequeras de Bronce**, 30MO. Un Aventurero que lleve las Muñequeras de Bronce puestas podrá ignorar una Herida durante cualquier combate, después de usarse se rompen y deben desecharse.
- **Tiza**, 20MO. Un Aventurero que lleve tiza podrá marcar en los muros del subterráneo una ruta de escape y por consiguiente no deberá tirar en la Tabla de Escape si se desea abandonar el calabozo, un solo uso.
- **Baratijas**, 20MO. Si en los viajes de los Aventureros alguien, por alguna razón les pide o exigen Oro los Héroes pueden intentar darles gato por liebre, intentando dar las baratijas. Cada vez que vaya a dar las baratijas en lugar de Oro tira en la siguiente Tabla: con un resultado de 1, 2 o 3 se niegan y exigen el Oro y con un resultado de 4, 5 o 6 se quedan con las baratijas en lugar del Oro, sea cual sea la cantidad de Oro que exigiesen; Las baratijas solo pueden usarse durante los viajes, y nunca se aceptarán como pago en los Asentamientos.

Cada Aventurero puede comprar un máximo de un artículo, excepto las baratijas de las cuales puede comprar hasta seis. Una vez los Aventureros han hecho sus compras, el buhonero desaparece en los bosques.

Ahora cada Aventurero tirará 1D6 por cada objeto comprado, si el resultado es un uno, el artículo es falso y no sirve para nada, el Aventurero ha sido engañado y debe desechar el objeto inmediatamente.

21 TORNADO

Los Aventureros se encuentran con un tornado. La ferocidad del tornado es tal que los Héroes no pueden continuar el camino e intentan refugiarse donde pueden. Los Aventureros tiran 1D6 cada uno, el que obtenga el resultado más bajo tira en la siguiente tabla:

1. El tornado lanza al Aventurero por un barranco y le rompe las piernas. Sus compañeros deben llevarlo a la seguridad de la Asentamiento más cercana alargando de esta manera una semana más el viaje. En cuanto el Grupo llega a su destino, el Aventurero debe pagar 100MO para ser sanado. Si no tiene suficiente dinero, el curandero le cogerá todo el Oro que tenga y además se quedará con cualquier equipo del Aventurero como pago por los servicios prestados.
2. El Aventurero es zarandeado y revolcado por el suelo, mientras la bolsa donde guarda su Oro se abre y pierde 5D6 x 10MO. Si tiene menos que el resultado de la tirada, lo pierde todo.

3-6. El Aventurero consigue mantenerse en pie, pero pierde cualquier arma de su equipo.

22 SEMANA TRANQUILA

23 PLAGA

Los Aventureros llegan a un pueblo que está infectado por una plaga y todos los caminos están bloqueados. Los Aventureros tienen dos opciones. El viaje ha terminado y los Aventureros deben ir directamente a la próxima aventura, o pueden permanecer algún tiempo en el pueblo. Si los Aventureros deciden quedarse utiliza las reglas normales para determinar lo que hacen en el pueblo, (ver sección Asentamientos), pero cada vez que el Aventurero hace una tirada en cualquier tabla, deberá hacer otra más en la siguiente:

1. Tu Aventurero se contagia con la plaga. En la próxima Aventura aplica un –1 a su Fuerza.
2. Tu Aventurero se contagia con la plaga. En la próxima Aventura aplica un –1 a su Resistencia.

3-6. Tu Aventurero no se ve afectado por la plaga. ¡Por ahora!

24 SEMANA TRANQUILA

25 PRISIONERO

Cuando los Aventureros suben a la cresta de una colina, ven a un grupo de mercenarios que llevan cautivo a una persona que por sus ropas parece alguien adinerado. Los Aventureros pueden atacar a los mercenarios e intentar liberar al prisionero. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-2. Los Aventureros huyen de los Mercenarios y además les roban algo de Oro. Cada Aventurero pierde 1D6 x 10 MO.

3-4. Los Aventureros matan a los mercenarios después de un largo forcejeo, pero no son los bastante rápidos para evitar que maten al prisionero. Los Aventureros encuentran 1D6 x 20MO al registrar los cuerpos.

5-6. Los Aventureros liberan al prisionero después de una feroz lucha. El prisionero no puede viajar muy deprisa debido al ayuno al que ha estado sometido. Si los Aventureros deciden llevarlo con ellos, añadirán una semana más a su viaje. Al llegar a su destino, el prisionero dará a cada Aventurero 100MO.

26 INVITADOS

Los Aventureros llegan a una aldea donde se está celebrando una fiesta local, los lugareños les invitan a quedarse, y son agasajados y alimentados en exceso, y pasan una tarde agradable. Al despertarse por la mañana lo Aventureros piensan que sería justo pagar a los lugareños por la hospitalidad que han recibido. Tira 1D6 por cada Héroe. El Aventurero con el resultado más bajo deberá pagar a los aldeanos 1D6 x 20MO. Si dos o más Aventureros empatan deberán tirar de nuevo para ver quién obtiene el resultado más bajo.



31 LA CUEVA DE LA BRUJA

En las profundidades de un oscuro barranco los Aventureros se encuentran con la entrada a una cueva. En su interior, mora una horrible anciana que dice ser una bruja. Cada Aventurero debe tirar por separado 1D6 x 10 MO para conseguir una poción que deberá beber inmediatamente. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. El Aventurero cae inconsciente, mientras se retuerce de agonía como si el fuego le quemase por dentro. Cuando despierta se siente extrañamente débil; Durante la próxima aventura aplica a este Aventurero un modificador de –1 a su Resistencia.

2-4. La poción calienta el estómago del Aventurero. Este gana +1 Herida que se agregará de forma permanente en la cuenta de sus Heridas Iniciales.

5-6. Unas olas de calor poderosas recorren el cuerpo del Aventurero y siente como la energía fluye por sus nervios y músculos. Añade un modificador de +1 a su Resistencia para la próxima aventura.

32 HAMBRE

Durante sus viajes los Aventureros recorren tierras maldecidas por el hambre y la sequedad. Demostrando el digno héroe que es, cada Aventurero da a los campesinos maldecidos por la pobreza una porción del Oro que ha ganado.

Tira 1D6 por cada Aventurero en la siguiente tabla:

1-2. El Aventurero da cualquier artículo de su tesoro a los campesinos.

3. El Aventurero da 100 MO a los pobres.

4-5. Tu Aventurero da 1D6 x 10 MO a los pobres.

6. Agradecidos por su bondad y afecto el alcalde del pueblo saca de su casa una espada envuelta cuidadosamente ofreciéndola al Aventurero por 1D6 x 50 MO. La hoja mágica es una Espada de Agudeza, y cada vez que es usada causa +2 Heridas contra cualquier Monstruo que impacta. Sin embargo la Espada nunca puede venderse pues misteriosamente esta retornaría a su pueblo. Si más de un Aventurero saca in seis, haced una tirada de desempate para ver quién se queda con la Espada de Agudeza.

33 SEMANA TRANQUILA

34 MAPA INCORRECTO

El viaje de los Aventureros ha terminado, pero la Asentamiento a la que se estaban dirigiendo no es más que una pequeña aldea. Los guerreros pueden quedarse allí sin embargo la disponibilidad para comprar artículos será la de una Aldea.

35 ESTANQUE DE LOS SUEÑOS

Los Aventureros se encuentran en lo alto de una montaña con un estanque helado. La superficie es como un espejo y parece que haya imágenes moviéndose de un lado a otro. Cuando los Aventureros miran fijamente las frías aguas ven sus reflejos difusos luchando contra los Monstruos más horribles. Tira 1D6 para cada Aventurero en la siguiente tabla:

1-3. Aunque puede ver unas imágenes el Aventurero no le encuentra ningún sentido a las escenas.

4-6. El Aventurero comprende que está teniendo una visión de su futuro. Cuando quiera y durante la próxima aventura, puede ignorar cualquier golpe que reciba, pues lo habrá pre-visualizado antes de que ocurra y podrá esquivarlo. Anota esto en su Hoja de Control de Aventurero y bórralo cuando lo utilice.



36 RELÁMPAGO

Los Aventureros están preparando el campamento en la cima de una colina para pasar la noche, el cielo se va tiñendo de negro y crece oscuro. Los relámpagos y truenos están cada vez más cerca. ¡De pronto un relámpago cae sobre la cabeza de uno de los Aventureros!

Tirar 1D6 por cada Héroe, el Guerrero con el resultado más bajo recibe el impacto del rayo y funde su armadura, pierde dos artículos de armadura, por ejemplo un escudo y un casco. Si el Aventurero no tiene dos artículos de armadura se fundirá la que lleve puesta, (cota de malla), además su ropa también se verá afectada.



En el próximo Asentamiento el Aventurero deberá comprarse nuevas ropas y calzado pues todo lo que lleva a quedado carbonizado.

41 PERDIDOS

Después de viajar durante días los Aventureros admiten que están perdidos. A punto de abandonar el viaje, ven a lo lejos un humo fino que asciende en espiral, se encaminan hacia el origen del humo y un par de horas después, los Aventureros descubren la fuente del humo, una pequeña Aldea que no estaba marcada en el mapa. Aquí les dicen que el Asentamiento más cercano está a seis semanas de viaje. Los Aventureros pueden emprender rumbo a la ciudad o quedarse y ver lo que pueden comprar aquí, para seguidamente comenzar una nueva aventura.

42 DILUVIO

El tiempo ha sido un desastre recientemente y la tierra está inundada en muchas millas a la redonda, creando un lago intransitable. Los Aventureros pierden toda esperanza de llegar a su destino y en este caso, los Aventureros deben entrar directamente en la próxima aventura, a no ser que cada uno de los Héroes pague 20MO a un barquero para que los saque de este atolladero.

43 MANOS A LA OBRA

Los Aventureros se encuentran con un pueblo devastado por una tormenta. Los lugareños están intentando reconstruir sus casas y apreciarían la ayuda de los Aventureros enormemente. Los Heroicos Aventureros no pueden negarse a sus súplicas y se quedan a ayudarles durante una semana.

44 SEMANA TRANQUILA

45 ¿QUÉ CAMINO?

El camino se bifurca en dos ante los Aventureros. Un camino lleva al destino escogido, pero en el mapa es imposible de averiguar cuál. Una vez los Aventureros eligen qué camino seguir si el de la derecha o el de la izquierda, tiran 1D6 en la siguiente tabla:

1-3. Los Aventureros escogieron el camino correcto y pueden continuar el viaje.

4-6. Los Aventureros toman la ruta equivocada y acaban en una pequeña aldea, terminando su viaje prematuramente.

46 EMBOSCADA

Cuando los Aventureros viajan a través de un claro particularmente oscuro de un denso bosque, son emboscados por Goblins Silvanos montando Arañas Gigantescas. Saltando de entre las sombras los Goblins amenazan a los Aventureros debido a su gran número. Tira 1D6 por cada Aventurero en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero es golpeado y cuando despierta encuentra tan sólo una de sus armas (determínala al azar), y 2D6 x 100 MO robado.
2. Tu Aventurero es golpeado por la espalda y cuando despierta puede encontrar los restos de su Oro robado 2D6 x 100MO.
3. Después de recibir un golpe por la espalda y caer inconsciente, tu Aventurero despierta y encuentra un artículo de equipo robado (determínalo al azar)
4. Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana 1D6x10MO.
5. Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana 1D6x50MO.
6. Después de una gloriosa batalla, tu Aventurero mata a un montón de Goblins Silvanos y gana 1D6x100MO.

51 SEMANA TRANQUILA

52 VENTISCA

Una ventisca aúlla entre los campos mientras va pintando los páramos de blanco. Es una trampa para los Aventureros que desprevenidos ven reducida su visibilidad a unos pasos y el frío les azota amargamente.
A duras penas pueden llegar a una pequeña aldea donde encuentran refugio. Una vez pasada la ventisca los Aventureros pueden comprar equipo para seguidamente entrar a la próxima aventura.

53 VUELTA ATRÁS

Después de un viaje de muchos días a través de la espesa maleza, en la que escasamente podían ver el Sol, los Aventureros surgen en un claro. Ante ellos se encuentra la entrada a una caverna encarada en unas rocas escarpadas. Después de reconocer el terreno, se dan cuenta que han vuelto a la salida del último subterráneo. Deben volver a comenzar su viaje, si quieren llegar a algún lugar civilizado.

54 CAMINO BLOQUEADO

Mientras los Aventureros viajan a través de un oscuro barranco oyen retumbar las rocas y ante ellos cae una lluvia de piedras y cantos rodados que les bloquea el camino. Aunque aún pueden completar su viaje sin perder tiempo, deben emplear a unos jornaleros locales para ayudarles a desbloquear el camino, costando a cada Aventurero 1D6 x 20 MO.

55 CARRUAJE

Por el camino que recorren los Aventureros pasa un carruaje que va en la misma dirección que los Héroes. Si los Aventureros pagan al chofer 1D6 x 10 MO cada uno, este les acercará a su destino, ahorrándoles una semana de viaje.

56 SEMANA TRANQUILA

61 MILICIA

Los Aventureros ven humo que se riza por encima de los árboles, se acercan y ven en la cresta de una colina un pequeño pueblo. Cuando se acercan, un grupo de hombres armados y a caballo los espera en el cercado. Son la Milicia del pueblo, y son muy cautos con los extraños, niegan a los Aventureros quedarse en el pueblo, pero pagando 30MO cada uno les permitirán atravesarlo. Si los Aventureros se niegan a pagar deberán circundar el pueblo y todos sus campos, con lo que añadirán una semana más a su viaje.

62 BANDIDOS

Cuando los Aventureros alcanzan las afueras de un pequeño Asentamiento son asaltados por bandidos exigiéndoles Oro. Estos exceden en número a los Aventureros. Los Héroes pueden hacer lo siguiente, o bien les dan a los bandoleros 1D6 x 20MO cada uno, o bien pueden enfrentarse a ellos. Si los Aventureros deciden luchar, tiran 1D6 por cada Aventurero, el resultado es el número total de bandidos, ahora tira 1D6 por cada Aventurero y la suma de los resultados son los bandidos que los Héroes han matado. Si el resultado es favorable a los bandidos, estos robarán a los Héroes 1D6 x 50 MO a cada uno, y desaparecerán en las sombras.

63 EL TROVADOR

Un trovador se une a los Aventureros durante el viaje. Cuando alcanzan las afueras de la Asentamiento a la que ellos iban el trovador empieza a cantar, recitar y saltar. Tira 1D6:

1. La actuación del trovador es horrible y a él y a los Aventureros les prohíben la entrada en la Asentamiento, los Aventureros deben ir derechos a la próxima aventura.

2-5. Nadie se impresiona particularmente por la actuación del trovador, algunas personas le dan unas pocas monedas y a los Aventureros les dejan pasar sin ningún problema.

6. La canción del trovador ha despertado un entusiasmo inusitado en la Asentamiento, el trovador gana tanto dinero que les da a los Aventureros un porcentaje de las ganancias; Cada Aventurero recibe 1D6 x 10 MO.

64 CAIDA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Héroe con el resultado más bajo tropieza con un leño y se tuerce el tobillo, ¡qué penoso! A duras penas el Héroe puede andar retrasando el viaje dos semanas. Además cuando lleguen a su destino el herido deberá pagar 30 MO para curar su tobillo.

65 TIEMPOS DE GLORIA

El Sol brilla bañando los campos de trigo dorado, y todos son felices. Habiendo caminado muchas millas por yermos parajes y atravesando reinos inhóspitos los Aventureros deciden tomárselo con calma y disfrutar del paisaje. Pasa una semana.

66 TORMENTA

Una tormenta arrecia el campamento de los Aventureros, haciendo que las tiendas salgan volando y perdiendo parte de su equipo. Cada Héroe pierde un objeto de tesoro a su elección.

· ASENTAMIENTOS ·

Cualquiera que sea su tamaño, los Asentamientos en el Mundo de Warhammer son lugares donde hay una gran actividad y en donde sus habitantes se esfuerzan para ganarse la vida día a día. Los vendedores ambulantes ofrecen sus productos a los viajeros, mientras los comerciantes proclaman la calidad de sus mercancías. Para el viajero cansado, los Asentamientos son como un oasis en el desierto, y ofrecen a sus visitantes la perspectiva de una comida decente y una cama mullida después de meses vagando salvajemente.

Desdichadamente cuando los Aventureros llegan a algún Asentamiento, casi siempre levantan sospechas y recelo entre sus ciudadanos debido a su aspecto desaliñado, a menudo son ignorados y los comerciantes pueden negarse a vender sus mercancías a unos extraños que van vestidos de una forma tan extravagante, cerrando la tienda cuando estos se acercan.

La milicia local detendrá a menudo a estos viajeros, mientras son interrogados a qué se debe el motivo de su visita, y de dónde proceden. Y si las respuestas de los viajeros son insuficientes para aliviar las sospechas del Capitán de la Guardia, en el mejor de los casos pueden ser llevados ante los magistrados locales y descortésmente expulsados del pueblo. En el peor de los casos, pueden ser declarados culpables de brujería y ser quemados en la hoguera.

Además, a esta clase de recepción hay que añadir que las ciudades están repletas de ladrones y asesinos, los cuales acechan detrás de las esquinas para quitarles el dinero,.. y sus vidas.

· EN LOS ASENTAMIENTOS ·

Lo primero que deben hacer los Aventureros cuando lleguen a su destino es nombrar a uno de sus compañeros para que lleve la cuenta del tiempo que van a permanecer en la Asentamiento. Dependiendo de la cantidad de tiempo se determinará lo que estos pueden lograr y qué cantidad de Oro deben gastar para sobrevivir. Todos los días que los Aventureros pasan en un Asentamiento los Aventureros deben hacer lo siguiente:

1. Cada Aventurero puede realizar una de las siguientes actividades:
   - **A.** Visitar a los comerciantes e intentar vender o comprar uno o más artículos, o
   - **B.** Visitar una Localización Especial, como el Templo, el Gremio de Hechiceros, el Laboratorio...
2. Cada Aventurero genera un Evento de Asentamiento.
3. Cada Aventurero debe pagar sus Gastos Diarios.

Los detalles para estas acciones vienen descritos más adelante.

ESPERAR FUERA

En adelante, si uno o varios Aventureros en el grupo son lanzados fuera de la Asentamiento, normalmente por Eventos, deberán esperar a que el resto de Aventureros se reúna con ellos.

· ADQUIRIENDO EQUIPO ·

Cada día que el Aventurero permanezca en la Asentamiento, podrá visitar uno de los comerciantes para comprar y/o vender elementos de equipo. Si tu Aventurero visita a un comerciante no podrá hacer nada más durante ese día excepto la tirada en la Tabla de Eventos de Asentamiento y pagar los Gastos Diarios. Cada comerciante puede ser visitado una vez por cada Aventurero mientras el Grupo permanezca en la Asentamiento, aunque durante una visita el Aventurero puede adquirir y vender tantos objetos de equipo como desee.

Al final de esta sección, se encuentran las Tablas de Equipo donde están todos los comerciantes y artículos de equipo que están disponibles. Los comerciantes que los Aventureros pueden visitar son: el Maestro Armero, el Fabricante de Armaduras, el Flechero, el Mercader, el Maestro de Armas de Fuego y el Comerciante de Animales.

RESTRICCIONES AL EQUIPO

Algunas armas armaduras y objetos de equipo no pueden ser utilizados por algunos tipos de Aventureros, pues son demasiado extraños a su forma de luchar y entrenamiento. Los Hechiceros, por ejemplo, jamás utilizan armadura, pues esta les impediría realizar los complicados movimientos para controlar la energía mágica. Por su parte los Elfos, a pesar de que utilizan armaduras, jamás empuñarán cierto tipo de armas como las hachas.

Cada Tabla de Equipo posee cuatro columnas encabezadas por una B (Bárbaro), En (Enano), H (Hechicero), El (Elfo), respectivamente. Si en la columna correspondiente al Aventurero hay una marca en la descripción del elemento de equipo, el Aventurero podrá adquirir ese tipo de objeto.

Las tablas correspondientes a otros Aventureros son las siguientes: Bailarín Guerrero (El), Explorador Elfo: utiliza indistintamente las tablas correspondientes al Elfo y al Hechicero, excepto que no puede utilizar ninguna otra armadura que no sea su propia cota de mallas. Guerrero del Caos (B), Luchador del Pozo (B), Matatrolls: utiliza la misma columna que el Enano, pero jamás adquirirá un arma que no sea un Hacha o Martillo y jamás se preocupará por disponer de vendajes, provisiones o incienso, pues considera que sólo sirven para perder el tiempo y retrasarle en su propósito de morir en combate, Sacerdote Guerrero, puede adquirir cualquier elemento de equipo en los comercios del Mercader y el Maestro Armero.

DETERMINAR DISPONIBILIDAD

Cada Tabla de Equipo posee una columna denominada Disponibilidad, que indica si el Aventurero encuentra lo que busca. Cada vez que el Aventurero desee adquirir algún elemento de equipo, debe tirar el número de dados indicados a continuación. Si obtiene un resultado igual o superior al indicado en la tabla, el comerciante dispondrá de lo que busca y el Aventurero podrá adquirirlo:

ASENTAMIENTO	Nº. DADOS
Aldea	1D6
Pueblo	2D6
Ciudad	3D6

Por ejemplo, si tu Aventurero va al Maestro Armero de un pueblo para adquirir un Pavés, debes tirar 2D6 y obtener un resultado de 9 o más (el número indicado en la columna de Disponibilidad) para poder adquirirlo.

Perder el tiempo

Si el Aventurero tira los dados para ver si un objeto está disponible y este lo está, pero entonces el Héroe decide que no lo quiere, el comerciante tira al Aventurero de su tienda por hacerle perder el tiempo.

PRECIO

Para cada elemento de equipo se indican dos precios. El primero indica cuántas monedas de oro debe gastar el Aventurero para adquirir un objeto de ese tipo, y el segundo indica las monedas de oro que paga el comerciante al Aventurero si éste decide venderle alguno de los objetos de equipo de que dispone.

VENTA DE TESOROS

Los Aventureros pueden vender los objetos de Tesoro encontrados durante sus aventuras en cualquier momento mientras permanezcan en un Asentamiento, siempre que se respeten las restricciones indicadas en la descripción del objeto. Para vender el Tesoro, simplemente deseche el artículo y agregue su valor en oro a las monedas de que dispone su Aventurero.

· LOCALIZACIONES ESPECIALES ·

Comparados con los cientos de pueblos y aldeas que hay en el Mundo de Warhammer, las grandes ciudades como Altdorf y Praag atraen a todo tipo de comerciantes de productos extraños y raros. Incluso es posible que los Enanos y Elfos visiten a otros miembros de su raza en algún barrio remoto de la ciudad; que los Hechiceros localicen gremios de Hechiceros; que los guerreros encuentren lugares donde entrenarse y practicar el combate; practicar el tiro al blanco; visitar las Tabernas, etc.

Mientras permanezca en un Asentamiento, tu Aventurero puede visitar una o más de estas localizaciones especiales. Si tu Aventurero visita una localización especial no podrá hacer nada más durante ese día, por lo que una vez resuelta su visita deberá pagar sus gastos diarios y realizar una tirada en la Tabla de Eventos de Asentamiento.

Un Aventurero tan sólo puede visitar una vez cada localización especial mientras permanezca en la Asentamiento, por lo que cuando lo haga debe efectuar todas las acciones que desee y pueda realizar en dicho lugar mientras dure su visita. Al igual que algunos objetos de equipo son más difíciles de encontrar en Asentamientos más pequeñas, algunas de estas localizaciones especiales pueden existir en unas Asentamientos y en otras no, (es muy difícil que en una pequeña aldea encuentres a un poderoso Hechicero). Para determinar si el Aventurero encuentra o no una determinada localización especial, debes tirar el número de dados indicados a continuación. Si obtienes un resultado igual o superior a 7, habrá encontrado el lugar que buscaba:

LOCALIZACIONES ESPECIALES

Asentamiento	Nº. de dados
Aldea	Imposible
Pueblo	2D6
Ciudad	3D6

Fíjate que es imposible encontrar ningún tipo de localización especial en una aldea. La única excepción son las Tabernas que siempre pueden encontrarse automáticamente en cualquier tipo de Asentamiento, incluidas las aldeas, y por tanto no debe efectuarse esta tirada. Cada Aventurero que desee visitar un determinado tipo de localización especial debe efectuar la tirada correspondiente de forma independiente, por lo que es posible que mientras unos lo encuentren otros no lo consigan. Si tu Aventurero no encuentra lo que está buscando perderá el día y no podrá hacer nada más, (deberá pagar igualmente los gastos diarios y realizar una tirada en la Tabla de Eventos de Asentamiento). Al día siguiente podrá intentar buscar la misma localización, o realizar una acción totalmente diferente.

GASTOS DIARIOS

Mientras están viajando o explorando subterráneos, los Aventureros recolectan y cazan lo que les ofrece la naturaleza, pero mientras permanezcan en un Asentamiento, deberán hacer frente a una serie de gastos diarios. Estos gastos incluyen la adquisición de comida, los gastos de alojamiento y cualquier gasto menor en que pueda incurrir el Aventurero. El coste depende del tipo de Asentamiento en la que se encuentren los Aventureros, tal y como se indica en la tabla:

GASTOS DIARIOS

Asentamiento	Gastos Diarios
Aldea	1MO
Pueblo	2MO
Ciudad	3MO

Los Aventureros pueden permanecer tanto tiempo como quieran en un Asentamiento, pero deben abonar el coste de los Gastos Diarios o vender elementos de equipo para conseguir dinero para los gastos (visitando al comerciante adecuado y teniendo en cuenta la restricción de que un Aventurero no puede visitar más de una vez el mismo comercio en la misma Asentamiento). Si por cualquier causa el Aventurero no dispone ni puede disponer de dinero suficiente para pagar sus Gastos Diarios, deberá abandonar la Asentamiento inmediatamente y esperar a tus compañeros.

· EVENTOS EN ASENTAMIENTOS ·

Así como el viaje de Asentamiento en Asentamiento puede ser sumamente arriesgado, quedarse en una Asentamiento no significa que los Aventureros estén a salvo y no corran ningún peligro sino todo lo contrario.

Los Asentamientos son lugares habitados por gente de muchas clases y siempre cabe la posibilidad de encontrar problemas. Durante la estancia de los Aventureros si ocurre algo como un robo o un asesinato, en los primeros que van a recaer las sospechas son en nuestros amigos.

Al mismo tiempo los Aventureros deben tener cuidado con los rateros, chulos, ladrones, proxenetas, navajeros, puteros, mamones, y gente de todo tipo que intentarán engañarles o darles una puñalada trapera. Para determinar lo que le sucede a cada Aventurero durante su estancia en un Asentamiento, después de que haya terminado con las actividades diarias, haz una tirada D66 en la Tabla de Eventos de Asentamientos (página 37).

Advierte que al contrario que en la tirada de la Tabla de Eventos y Peligros de Viajes, en las tiradas en la Tabla de Eventos de Asentamientos los dados se tiran individualmente para cada Aventurero.

Al final de la segunda semana que los Aventureros pasen en un Asentamiento además de tirar en la Tabla de Eventos de Asentamientos, cada Aventurero deberá tirar en la Tabla de Eventos Catastróficos y después de cada semana posterior a la segunda. Los resultados se aplican a todo el grupo.

Esto sirve para reflejar el hecho de que el Mundo de Warhammer es un lugar en disputa permanente, en peligro constante y siempre bajo la amenaza de hordas invasoras de todo tipo. Mientras los Aventureros se pegan tres meses a cuerpo de rey en excelentes hostales y empapándose de una atmósfera metropolitana, los ejércitos surgen de la tierra y se derrocan naciones. El lugar de los Aventureros está en el subsuelo destruyendo enemigos de la humanidad y no estando de juerga de barra en barra y follándose a las putas de Altdorf o Praag.

· TABLA DE EVENTOS CATASTRÓFICOS ·

2. SE ESTABLECE

Tira 1D6 para cada Aventurero, aquel con el resultado más bajo decide establecerse aquí. Su carrera de Aventurero ha terminado.

3. DILUVIO

El río cercano inunda el Asentamiento completamente. Todos los comerciantes y las Localizaciones Especiales cierran hasta que las lluvias cesen, el Grupo se ve obligado a dejar el Asentamiento y dirigirse inmediatamente hasta el próximo subterráneo.

4. ATAQUE

El Asentamiento es atacado por una partida de Orcos y Goblins y los Aventureros son reclutados para su defensa. Tira 1D6 por cada Aventurero:

1. Tu Aventurero cae por una almena defendiendo el lugar y muere, mientras los Orcos y Goblins se ríen y pisotean su cadáver.

2. Tu Aventurero está malherido y tiene que ser llevado fuera de la lucha. Pierde un dado de seis Heridas, (1D6H) permanentemente.

3-6. Los Aventureros luchan bien, y persiguen al grupo de Pieles Verdes campo a través. Cuando se dan cuenta los Aventureros están a seis semanas de la ciudad, pueden regresar o entrar a unas cuevas cercanas y comenzar la aventura.

5. PENALIDADES

Los tiempos son duros y las mercancías otrora fáciles de encontrar ahora son consideradas un lujo. Todo se encarece incluyendo los gastos Diarios y los precios de las tiendas se multiplican por 4.

6-9. NINGÚN EVENTO

La semana pasa sin que ocurra nada en especial.

10. ENFERMEDAD

El Asentamiento es afectado por una virulenta enfermedad que barre todas las casas. Los Aventureros pueden quedarse a riesgo de ser infectados o salir disparados hacia la próxima aventura. Si eligen quedarse tira 1D6 para cada uno de ellos. Con un resultado de 1, 2 o 3 sucumbe a la enfermedad y fallece, ¡vamos que la palma!

11. FUEGO

El Asentamiento es pasto de las llamas debido a un terrible incendio. No sólo eso, los Aventureros son culpados del incendio y sometidos a juicio, tira 1D3 para todos los Aventureros:

1. Los Aventureros son encontrados culpables y ahorcados en la plaza pública.

2. Los Aventureros se escapan antes del juicio pero no podrán ir a una ciudad en las siguientes tres aventuras, que uno de los jugadores lleve la cuenta.

3. Los Aventureros son encontrados inocentes pero aun así son expulsados del pueblo, deben ir directos a la próxima aventura.

12. PLAGA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se infecta con la peste, si no es curado a un costo de 1D6 x 200 MO, el Héroe sufre una inmensa agonía y muere bien jodido.



· CASA DE APUESTAS ·

Desde el antro más cutre al salón más exclusivo, las Casas de Apuestas tienen una sola finalidad, desplumar al visitante.

En todas los Asentamientos hay una Casa de Apuestas y no hay ninguna restricción para visitarlas puede hacerlo cuantas veces quiera. Eso sí al Aventurero le llevará un día visitar la Casa de Apuestas.



Jugando

Declara qué cantidad de Oro vas a jugar, con un máximo de 200 MO por visita y tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero tiene una mala noche y pierde (x1D6) de su apuesta original. Si no tiene suficiente dinero, la casa se quedará con su objeto de más valor.
2-5. Ha pasado un día agradable, todavía no ha perdido nada y nada ganó.
6. La suerte está con tu Aventurero hoy gana rápidamente (1D6 x la apuesta original) oro.

· TEMPLO ·



Aquí es donde tu Aventurero puede orar a los Dioses. Si ofrece un donativo de 50 MO, tira 1D6 (los efectos tan solo pueden aplicarse una vez durante la siguiente aventura, perdiéndose sino se utilizan)

1-2	Los Dioses no escuchan tus plegarias
3	Tu Aventurero puede doblar su número de ataques durante un turno.
4	Tu Aventurero podrá sumar +3 a una tirada para Impactar.
5	Tu Aventurero puede ignorar las Heridas sufridas a causa de un ataque.
6	Tu Aventurero puede tirar 1D6 adicional al determinar el daño causado por un ataque.

Nota: Ciertos personajes como el Matatrolls, el Guerrero Sacerdote o el Guerrero del Caos pueden conseguir beneficios adicionales visitando los Templos específicos de sus Dioses.



· TABERNA ·

Después de muchas semanas de viaje el primer lugar donde un Aventurero acaba descansando cuando encuentra un lugar civilizado es una Taberna.

La razón para esto no es sólo las inmensas cantidades de cerveza que se pueden beber, que realmente es una poderosa razón sino que las Tabernas son el sitio donde los Aventureros cuentan sus hazañas, los Bárbaros en particular son conocidos por quedarse a lo largo de la noche cantando canciones obscenas, canciones de guerra y de glorias pasadas.

También son el sitio ideal para conversar y enterarse de noticias, muchos Aventureros se han salvado la vida gracias al consejo de un compañero bebiendo unas pintas. La Taberna es la única localización que los Aventureros pueden encontrar siempre automáticamente en cualquier tipo de Asentamiento, incluidas las Aldeas.

¿Quién puede visitar la Taberna?

Cualquier Aventurero excepto el Bailarín Guerrero, que prefiere evitar ese tipo de antros, puede entrar libremente en la Taberna; pero tan sólo el Bárbaro y el Enano y otros Aventureros igual de fuertes que ellos pueden entrar con la confianza de salir de una sola pieza, ya que no se les aplican penalizadores en la tabla.

Cuando un Aventurero entra en la Taberna, debe efectuarse una tirada para determinar lo que sucede mientras está en ella. Deben tirarse 2D6 y consultar la Tabla de la página 31. Si el Aventurero es un Elfo resta 4 al resultado obtenido en la tirada; si el Aventurero es un Hechicero resta 3; si es un Sacerdote Guerrero o un Explorador Elfo, resta 2. Cualquier resultado inferior a 2 debe considerarse un 2.

Estas reglas las puedes aplicar sobre la Tabla Original de Tabernas que viene en la página 26. No obstante, en la Deathblow 3 se publicaron las siguientes reglas ampliando las Tabernas por si queréis usarlas.

TIPOS DE TABERNAS

Hay muchas y diferentes clases de bebidas en los establecimientos del Viejo Mundo, desde los recios barriles de los muelles de Marienburgo a las Casas de Vino más refinadas de Couronne en Bretona. Si bien todas ellas pueden tener características en común, su carácter puede variar mucho.

Que ocurra una pelea en las Tres Plumas de Nuln puede ser extraño, pero una trifulca masiva en el salón del Cuchillo Roto de Altdorf puede darse con más frecuencia.

Las reglas siguientes tratan de mostrar la variedad de ambientes. Cada tipo de Taberna tiene un valor de refinamiento tal y como se detalla en la tabla siguiente. Esto se utiliza en una variedad de situaciones.

Cuando quieras entrar en una Taberna (se puede hacer una vez por Asentamiento) utiliza la Nueva Tabla de Taberna. Tira 1D6 igual al valor de refinamiento de la Taberna a la que quieras entrar. Por supuesto, el resultado puede parecer a primera vista bueno o malo, pero ten en cuenta que las apariencias externas, a veces, engañan...

Recuerda, no puedes tirar más de 2 dados cuando estés en una Aldea (¡no puedes obtener resultados muy altos cuando estás en el quinto pino!).

Reglas Especiales

Enanos (incluidos los Enanos Matadores), Bárbaros y Luchadores de Pozo no pueden elegir un nivel de refinamiento mayor de 3 ¡Simplemente no pueden entrar a un lugar con más clase! Los Ogros están limitados a un nivel de refinamiento máximo de 2, por razones obvias. De igual forma que las Reglas Básicas de Taberna, el Bailarín Guerrero jamás entrará en una Taberna.



Valor de Refinamiento	Tipo de Taberna
1	Peleas cada noche.
2	Bastante mísera, pero suele tener las noches tranquilas.
3	De confianza, precios razonables, pero poca excitación.
4	Muy civilizada, código de vestimenta y matones en la puerta. Cocina de autor con los dignatarios.

· PELEAS EN TABERNAS ·

Incluso en los locales más sofisticados, el ambiente se caldea y las disputas acaban violentamente. La tabla de la Taberna incluye resultados que terminan en una Pelea en la Taberna. Cuando un Aventurero entra en una Taberna, rara vez va cargado con su equipo, sale para pasar una noche divertida, no para ir a una guerra. Los Aventureros pueden llevar su armadura, pero ningún otro tipo de equipo. Los participantes en una Pelea de Taberna no pueden usar ningún arma que no sea algún tipo de arma improvisada. Si pensaban matar a alguien, las autoridades seguramente los encerrarían durante mucho tiempo o incluso los ejecutarían.

COMENZAR UNA PELEA

Cuando comienza una pelea en la Taberna, necesitarás una o varias secciones de tablero para pelear. Puedes utilizar una estancia objetivo como Taberna, y un par de estancias para representar otras áreas del local. Tira 2D6 para ver cuántas miniaturas están luchando en la Taberna. Coloca estas miniaturas de forma aleatoria. Puedes teatralizar la escena colocándolas: "Estos tres están hablando junto a la chimenea, este está junto a la barra pidiendo una cerveza, y este es el posadero..."

PELEÁNDOSE

El combate se resuelve de la forma habitual atacándose mutuamente. La pelea se hará contra el parroquiano que te haya atacado en último lugar, a menos que te destrabes. Una vez noqueado el objetivo, irás a por el cliente más cercano y así sucesivamente. Los Aventureros pueden usar todas las habilidades que puedan tener.

LOS COMBATIENTES

A continuación se muestra un perfil estándar que puedes utilizar para los otros combatientes. Puedes añadir un poco de variedad incluyendo otras razas mediante el uso del perfil de Nivel de Combate 1. Por ejemplo, si hay un Elfo, utiliza el perfil del Elfo. O puede que quieras incluir un guardia de la ciudad fuera de servicio, lo que significa que uno de los combatientes podría tener un punto adicional a su Fuerza y puedes añadirle 1D3 Heridas.

Hay un montón de cosas que puedes hacer, sobre todo si tu Aventurero tiene un Nivel de Combate elevado (Héroe o Señor), que le pondrás las cosas un poco más difíciles.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	T
Parroquiano	4	3	3	3	3	3	3	1	5+

HECHIZOS

Los Aventureros con la capacidad de utilizar la magia no pueden hacerlo en una Pelea de Taberna, es demasiado insignificante como para desperdiciar energía en eso. Si quieres, durante la Fase de Poder puedes hacer que aparezcan más combatientes con un resultado de 1.

¿CUÁNDO TERMINA ESTO?

La Pelea en la Taberna acaba de tres formas: cuando no quede nadie para luchar, cuando las Heridas del Aventurero se reduzcan a cero y cuando llega la Guardia. Las dos primeras se explican por sí mismas. La tercera se explica a continuación. Al final de cada turno lanza 2D6 y resta el valor de refinamiento del local. Si el resultado es menor que el número de turnos que ya se han jugado, la Guardia llega a restaurar el orden y la pelea termina.

CONSECUENCIAS DE LA VIOLENCIA

Cualquier Aventurero que vea reducidas sus Heridas a cero no está muerto, sino solamente inconsciente. Tan pronto como la pelea ha terminado, sus Heridas son restauradas a 1, gracias a los cuidados de los amables lugareños. Las demás Heridas deben ser restauradas de la forma habitual, mediante el uso de vendajes, provisiones, etc. Simplemente táchalas de tu lista de equipo y agrega las Heridas al total. Un Aventurero gana 50 monedas de oro por cada cliente que consiga dejar en cero Heridas ya que mientras los demás están distraídos él rebuscará en los bolsillos del parroquiano. Si la Guardia acaba con la pelea, tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, el Aventurero es encarcelado durante los próximos 1D6 días, durante los cuales no tiene que hacer nada ni pagar los Gastos Diarios. Con un resultado de 4 o más, las autoridades reconocen los intentos del Aventurero por restaurar el orden y le recompensan con 2D6 x 10 monedas de oro.

LUCHA SUCIA

Si el Aventurero pelea completamente desarmado no podrá añadir su Fuerza a las tiradas por daño que haga. Sin embargo, puede ser capaz de coger un arma improvisada. Al inicio del turno del Aventurero, puede renunciar a cualquier ataque en un intento de encontrar un arma improvisada. Elige un arma de la Tabla de Armas Improvisadas y tira 1D6. Si el resultado es igual o mayor que el número que aparece, tu Aventurero la ha encontrado. Las armas tienen reglas que se detallan en la tabla. Estoy seguro de que puedes salir con un montón de moratones.

Armas improvisadas

Arma	Recogida en 1D6	Efecto
Botella	2+	Añade 2+ al Daño, puede ser usada Cuerpo a Cuerpo o lanzada hasta 3 casillas. Un solo uso.
Silla	3+	Añade +3 al daño, pero es destruida si el daño total es de 7 o más.
Mesa	4+	Sólo Aventureros con una Fuerza de 4 o más pueden usar una mesa. Añade +4 al daño.
Sopa Caliente, Bebida	4+	Salpica la cara del oponente, reduciendo sus Ataques a 1 durante 1D6 turnos. Un solo uso.
Plato, Jarra de Cerveza	5+	Arma de proyectil solamente, añade +2 al daño, alcance de hasta casillas. Un solo uso.

2 Mientras el Aventurero está tranquilamente sentado en un rincón tomándose una cerveza, un Bárbaro cubierto de pieles se auto invita a sentarse junto a él. El tintineo de todas las cadenas de oro y joyas que lleva encima sugieren que es considerablemente rico. El Bárbaro se presenta como Ragnar el Terrible, e invita al Aventurero a una ronda. Mientras bebe, le cuenta al Aventurero que posee el Talismán de Erik, un amuleto que es el secreto de su fortuna. Explica que ha elegido al Aventurero para desprenderse del Amuleto, pues una misma persona tan sólo puede utilizarlo durante un año y un día, o quedará maldito para siempre.

Este magnífico artefacto vale 500 monedas de oro y, además de atraer las riquezas, convierte al portador en invulnerable. El Aventurero, sin acabar de creerse su buena suerte, compra el talismán y se lo pone alrededor del cuello. Después de una breve conversación, Ragnar se despide diciendo que no puede permanecer junto a la fuente de su buena suerte ahora que ya no es suyo. Pocos instantes después de marcharse Ragnar, un pesado martillo a dos manos golpea en la cabeza al Aventurero. Sorprendentemente (considerando que lleva el Talismán), tu Aventurero siente un fuerte dolor, mientras un Enano borracho le grita desde lejos "¡Eh tío devuélveme el Martillo, que se me ha caído!". Obviamente, el Talismán es una falsificación. Si el Aventurero no dispone de 500 monedas de oro, entregará a Ragnar todo su oro más un objeto de tesoro para compensar.

3 El Aventurero acaba muy borracho y con l D6x l00 monedas de oro menos en su bolsa.

4 Griswold el Loco, famoso entrenador de lobos, apuesta 200 monedas con tu Aventurero a que no es capaz de resistir un combate en el pozo de lucha contra su manada de lobos. Si el Aventurero acepta, 1D3 clientes se unen a la apuesta. Quién gane se lo lleva todo. Tira l D6 para determinar el resultado del combate:

- **1.** Después de aproximadamente diez minutos, el Aventurero acaba con el último de los lobos cuando un grito le hace reaccionar. Griswold está tan furioso con el Aventurero por haber perdido todos sus animales, que se queda todas las apuestas como compensación.
- **2-3.** Después de unos minutos de ser desgarrado, mordido y pisoteado, el Aventurero consigue salir del pozo de lucha y escapar. Obviamente, esto significa que ha perdido la apuesta.
- **4-6.** El Aventurero hace picadillo de lobo y una chaqueta de piel con las pobres criaturas con tan sólo una docena de golpes bien dirigidos. Todos los clientes de la Taberna empiezan a chillar emocionados. El Aventurero ha ganado la apuesta y puede cobrar sus ganancias.

5 Rogar el Bizco, un buhonero con mucha labia, vende a tu Aventurero una poción mágica que según dice es capaz de curar las Heridas más graves, resucitar a los muertos y hacer crecer pelo a los calvos. Como pago acepta 100 monedas de oro o un objeto de tesoro, un arma o una armadura. Cuando el Aventurero beba la poción debe tirarse 1D6 (sólo hay suficiente poción para un trago):

- **1-2.** El líquido hediondo de la poción sabe a lo mismo que tomó Rogar antes de vender el brebaje al Aventurero, y no tiene otro efecto que provocarle náuseas.
- **3-5.** Mientras el líquido salado baja por su garganta, el Aventurero se da cuenta de que ha sido engañado y entra en tal estado de rabia, que durante el resto del combate se considera sujeto a las mismas reglas que el Bárbaro cuando entra en estado de furia asesina. Estos efectos duran hasta que todos los Monstruos estén muertos. Después de todo, tal vez sí que la poción era mágica...
- **6.** La fe del Aventurero en el poder de la poción hace que se sienta mucho mejor, y recupera 1D6 Heridas.

6 Un artista local le hace un tatuaje al Aventurero que representa una cabeza de Orco con los rasgos del Aventurero, en el que puede leerse el nombre de éste y la leyenda "Amor de Orco".

7 El Aventurero consigue derrotar a todos sus adversarios en un concurso de pulsos en el que ha arrancado de cuajo tantos brazos, que está medio cubierto por la sangre de sus víctimas. Los mercaderes del Asentamiento están tan impresionados y horrorizados por el comportamiento del Aventurero, que cuando éste se aproxima a sus comercios le cierran la puerta en las narices o le venden todo lo que quiera a mitad de precio. Debe tirarse lD6 al intentar comprar en una tienda: si se obtiene **1-2** le cerrarán la puerta en las narices; si se obtiene **3-6** Le venderán todo a mitad de precio.

8 Un veterano Bárbaro de Norsca enseña al Aventurero como debe cubrirse la piel con grasa animal para que quede resbaladiza y sea más difícil cogerlo en combate. A partir de ese momento, los Aventureros pueden utilizar este truco una vez por aventura para evitar un golpe que de otra forma les hubiera herido.

9 Los Cantores del Matadero, un grupo de juglares de Erengad, enseñan al Aventurero el tema "Ella era la única hija del Emperador", una disonante canción que causa la rotura de cristales y dolor de oídos a quienes la escuchan. El Aventurero aprende una de las estrofas, lo que le permite aturdir a un adversario una vez por aventura. El Aventurero puede elegir un monstruo que esté sobre el tablero y cuyo valor no sea superior a 300 monedas, y a continuación debe tirar ID6: si obtiene un resultado de 5 o 6 el monstruo morirá a causa de un derrame cerebral.

10 El Aventurero se queda en la Taberna para una noche de bebida en abundancia. Al final de la noche es la única persona que queda en pie, por lo que puede aligerar a sus compañeros de borrachera de sus pertenencias personales. El Aventurero consigue un total de (ID6+2) x l00 monedas y regresa junto a sus compañeros con una expresión estúpida en la cara.

11 Un Kislevita borracho y con la cara marcada muestra al Aventurero como hacerse el muerto. Con un poco de práctica, el Aventurero aprende a hacerse pasar por muerto, lo que le permitirá, una vez por aventura, fingir su muerte. Para ello, debe colocarse la miniatura tumbada sobre el suelo. Mientras se finja muerto y quede algún otro Aventurero en pie, ningún Monstruo atacará al Aventurero hasta que no quede ningún Aventurero en pie o él mismo decida incorporarse otra vez.

12 Un fornido mercenario de Marienburgo enseña al Aventurero cómo luchar con dos armas a la vez. Los ataques deben estar perfectamente combinados, pero el ataque resultante es devastador. Tras un poco de práctica, el Aventurero podrá efectuar + l Ataque una vez por aventura.

· NUEVA TABLA DE TABERNA ·

1 Cuando tu Aventurero entra por la puerta de la Taberna, siente cómo una botella le impacta en su cabeza. Al despertarse se encuentra tirado y lleno de barro en una cuneta, ¡con 3D6 x 100 monedas de oro menos!

2 Mientras tu Aventurero contempla la cantidad de bebidas disponibles en el bar, se le acerca un Halfling de aspecto sospechoso. "¿Quiere probar algo especial señor?" le pregunta, abriendo su chaleco y mostrando una gran variedad de pequeños frascos con líquidos de colores extraños. Si quieres probar una bebida exótica puedes pagar 1D6 x 25 monedas de oro y tirar en la siguiente tabla. Si prefieres no correr el riesgo, no ocurre nada más.

1. ¡Urgh! El líquido tiene un sabor asqueroso. A medida que los tragos bajan, su cabeza comienza a girar y cae de bruces. Se despierta con una enorme resaca que durará semanas. El Aventurero sufre un modificador de -1 a su Resistencia durante la siguiente aventura.

2. ¡Pfah! El salado líquido amarillo es asqueroso y hace que el estómago del Aventurero se retuerza. El Aventurero no puede hacer nada en 1D6 días, mientras se recupera. (No le ocurren Eventos de Asentamiento, pero debe pagar los Gastos Diarios).

3. Mmmm, no está mal. El líquido tiene un efecto ligeramente tóxico, pero por lo demás no deja ningún daño duradero.

4. Esto está bien. Al beber de este pequeño frasco, el Aventurero refuerza su confianza. Tal es el coraje de mercader que le ha imbuido el líquido, que tu Aventurero puede regatear con el comerciante de una tienda y pagar la mitad del precio por sus productos en este Asentamiento.

5. ¡Me siento muy bien! A tu Aventurero le da vueltas la cabeza. Luces brillantes parpadean ante sus ojos. Siente que su cuerpo flota y está completamente relajado. Cuando se despierta, el Aventurero añade +1 a su Resistencia durante la siguiente aventura.

6. ¡Lo sé todo! En un momento de la borrachera, el Aventurero tropieza con el significado de la vida. Por desgracia, cuando despierta es sólo un vago recuerdo, pero aun así le deja una impresión duradera. Tu Aventurero puede repetir una tirada de un dado una vez por aventura. Esta habilidad es permanente.

3 Tu Aventurero entra, pide una bebida y se sienta. En la mesa de al lado hay una fuerte discusión, y antes de darse cuenta se ve envuelto en un tumulto. (Ver las reglas para las Peleas de las Tabernas).

4 Cuando el Aventurero paga su tercera ronda de bebida, para llevársela a casa, se le acerca un sirviente de aspecto enjuto. Este invita al Aventurero a seguirlo a una habitación trasera, oculta tras una cortina.

Cuando tu Aventurero pasa al otro lado, puede ver una pequeña habitación llena de gente jugando a varios juegos de cartas y dados, apostando por el resultado. Tu Héroe puede unirse al juego si quiere, tirando en la Tabla de Dados, Cartas y Monedas de la Casa de Apuestas.

5 Tu Aventurero se abre camino a través de las botellas que hay en la barra, cuando de repente se ve abrumado por las náuseas. Se tambalea en dirección a la calle, y un carruaje desbocado le golpea, dejándolo tendido en el barro. Tu Aventurero debe pasar los próximos 2D6 días en el hospital, durante los cuales no puede hacer nada. Alternativamente, él puede contratar a un médico privado por un coste de 1D6 x 50 monedas, que reducirá su periodo de recuperación 1D6 días. Decide lo que vas a hacer antes de tirar los dados.

6 Tu Aventurero empuja a un Enano Matador, al dirigirse hacia las letrinas. El Enano Matador escupe hacia atrás, y pronto todo el mundo se une a la pelea. . (Ver las reglas para las Peleas de las Tabernas).

7 Haz una tirada en la Tabla Original de Eventos en la Taberna, con los modificadores apropiados al tipo de Aventurero. (Cazador de Brujas y Elfo -4; Hechicero -3; Sacerdote Guerrero y Explorador Elfo -2).

8 Tu Aventurero gasta una cantidad desorbitada de dinero en una comida (resta de tu total de oro 1D6 x 20 monedas de oro) y ahora necesita descansar un tiempo para hacer la pesada digestión. Por lo demás, pasa una noche agradable y sin incidentes.

9 Tu Aventurero se tropieza con una reunión de los Guerreros Sancionados Absolutos de los Territorios del Imperio. Antes de que pueda escapar, es sometido a una larga conferencia de tres horas sin comida ni bebida. Cuando ya estaba a punto de desmayarse, el Aventurero siente que unas manos lo agarran con cuidado y lo levantan. Cuando despierta descubre que se ha unido al culto. Cada vez que el Aventurero entra en un nuevo Población, tira un dado. Con un resultado de 1, el Aventurero es abordado por un miembro del culto y debe donar el 10% de su oro actual para la causa (redondeando hacia arriba).



10 Haz una tirada en la Tabla Original de Eventos en la Taberna, añadiendo +2 a la tirada (además de los modificadores apropiados a cada tipo de Aventurero. (Cazador de Brujas y Elfo -4; Hechicero -3; Sacerdote Guerrero y Explorador Elfo -2).

11 Tu Aventurero decide relajarse y regalarse una gran comida y una sesión de bebida aún más fuerte. Se siente mejor que nunca y tan lleno de energía que es feliz. Añade +1 Herida al total de tus Heridas Iniciales, permanentemente.

12 Hay un gran alboroto en el salón, y cuando tu Aventurero trata de investigar tiene que agacharse a toda prisa para esquivar una botella que pasa volando muy cerca de su cabeza. (Ver las reglas para las Peleas de las Tabernas).

13 Tu Aventurero está muy intrigado por un mapa, que parece antiguo, y se encuentra sobre la barra. Se le puede comprar a un individuo, que proclama que es auténtico y está actualizado, por 1D6 x 50 monedas de oro.

La próxima vez que todo el grupo de Aventureros viaje hacia un Asentamiento, cuando finalizan una aventura, tu Aventurero puede utilizar el mapa. Lanza un dado. Con un resultado de 1, el mapa está tan anticuado que deberás añadir 1D6 semanas al viaje. Con un resultado de 2 o más el mapa les resulta muy útil y les reduce a la mitad la cantidad de tiempo de viaje (redondeando hacia arriba).

14 Tu Aventurero escucha a un noble, que hay detrás de él, calumniando a su raza y piensa en recriminar lo que hace a puñetazo limpio. Sin embargo, los cuatro guardaespaldas que están a su alrededor hace que tu Aventurero se lo piense mejor y le reta a un duelo. Ver el resultado Duelo en la Tabla de Eventos en la Ciudad (resultado 61).

15 En uno de los mejores establecimientos de toda el Asentamiento, tu Aventurero se encuentra con un viejo noble que quiere darle una reliquia familiar, ya que en su juventud fue un aventurero. Si quieres visitar la casa del viejo noble, debes esperar 1D6 días (puedes hacer otras actividades durante este tiempo). Cuando llegas te conduce a la bodega, y una vez allí te enseña lo que él considera un objeto valioso. Tira 1D6:

1 El objeto no es más que un arma mal fabricada, que se desmorona tan pronto entras en la habitación.

2-5 Tira una vez en la Tabla de Tesoros de Estancia.

6 Tira una vez en la Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo.



16 Tu Aventurero comete un fallo imperdonable, mientras está negociando con un miembro del Gremio de Comerciantes. Debes tirar un dado menos de lo normal, cuando determines si un objeto está disponible, mientras te encuentres en esta Población.

17 El bolso de tu Aventurero se queda de inmediato vacío, después de comprar unas cuantas extravagantes pócimas, en un intento por seducir a la hija del Alcalde. Resta 1D6 x 100 monedas de oro de tu Hoja de Control del Aventurero, y tira 1D6 (Aventureros Elfos pueden sumar +2 a la tirada, Enanos y Guerreros del Caos tienen -1 y ¡el Ogro -2!). Con un resultado de 4 o más, la seducción tiene éxito y no tienes que pagar por Gastos Diarios, durante tu estancia en esta Población.

18 Después del libertinaje de la noche, la Duquesa Bretoniana Isabeau d'Amora te convence de que la acompañes a tomar una copa a su habitación, antes de acostarse. Tira 1D6.

1 Por desgracia, el Duque llegó durante la fiesta nocturna y sus sabuesos te persiguen por toda la Población. No puedes regresar a la Población ya que los soldados del duque te persiguen, y debes permanecer por los bosques de los alrededores.

2-3 Te encuentras con uno de los criados del Duque y debes esconderte durante los próximos 1D6 días, durante los cuales no puedes visitar ningún comerciante ni Localización Especial, eso sí, deberás hacer las tiradas para eventos en la Población y pagar los Gastos Diarios.

4-5 El entretenimiento nocturno es interrumpido por la repentina llegada del Duque y sus hombres. Tira 1D6 y añade la Iniciativa del Aventurero. Con un resultado de 6 o menos es atrapado y le dan una paliza.

Resta 1 Herida de tus Heridas Iniciales, permanentemente. Con un resultado de 7 o más, se las arregla para escapar y durante el tumulto se las apaña para ¡robarle al Duque una de sus más preciadas posesiones por valor de 1D6x50 monedas de oro!

6 La noche se desvanece lentamente, y cuando tu Aventurero despierta por la mañana, recibe un regalo de la Duquesa.

Cuando ella gentilmente besa su mejilla, coloca un pergamino en la mano de tu Aventurero, proclamando ser un invitado del Duque. Este puede ser presentado en cualquier Población tirando 1D6.

Con un resultado de 1, el acuerdo es descubierto y cancelado por el Duque, y confiscado por los oficiales locales que echan a tu Aventurero de la Población.

Con un resultado de 2 o más, le permitirá a tu Aventurero añadir +1 a todas sus tiradas de disponibilidad en la Población, ya que todo el mundo hará un esfuerzo extra para encontrar lo que necesita.

19 Haces algunos valiosos contactos con el Gremio de Comerciantes del Asentamiento, lo que te proporciona cartas de presentación para otros Gremios en el Viejo Mundo. Puedes presentarlas en cualquier Asentamiento que visites (incluida esta). Tira 1D6. Con un 1, el Asentamiento lo dirige un Gremio rival, y todos los comerciantes te cobran el doble por cualquier objeto que compres. Con un 2 o más, obtendrás un descuento del 25% en todas las compras que realices en este Asentamiento.

20 El carísimo buffet vacía tu bolsa rápidamente. Resta 3D6 x 10 monedas de oro de tu total. Sin embargo, tú te marchas con comida escondida, lo que te proporciona 1D6 Provisiones.

21 La posada forma parte de la inmensa cadena de restaurantes Bretonianos de Pierre Victoire. Es muy cara, pero la oportunidad de codearse con los líderes de la comunidad es demasiado grande como para dejarla pasar.

Por cada plato que te comas (hasta un máximo de 6) debes pagar 1D6 x 50 monedas de oro y tirar 1D6 en la siguiente tabla. Debes pagar los platos primero. Si obtienes un resultado duplica do, trátalo como un 2.

1 En un momento de torpeza, tu Aventurero deja caer su cubierto, derramando comida en el regazo de su vecino. Los gastos de limpieza le costarán 1D6 x 50 monedas de oro y tu Héroe abandona inmediatamente el local, rojo de la vergüenza (y el resto de platos ya pagados se pierden).

2 Tu Aventurero pasa un momento espléndido, bebiendo mucho y saboreando los más exquisitos manjares que el Viejo Mundo puede ofrecer. No sucede nada fuera de lo normal.

3 Tienes la suerte de hablar con el Comandante de la Guardia, que está encantado con las historias de tus hazañas. Está tan inspirado por tus aventuras que se encarga de tu biografía y le pagas 1D6 x 50 por Nivel de Combate monedas, para que sus asistentes escriban la historia de tu vida de aventuras. Debes darle un buen título como: "Kinu el River, una Guía para Mata Dragones" o "Un día en el Subterráneo por Magnus el Fiero".

4 El jefe del Gremio de Comerciantes, en estado de embriaguez, se compromete a financiar tu próxima expedición. Tira 1D6. Con un resultado de 1, él lo ha olvidado todo por completo. Con un resultado de 2 o más, tu Aventurero y el resto del grupo pueden comprar todo lo que quieran, en este Asentamiento, a la mitad de precio.

5 Hay varias mujeres atraídas por tu obvia riqueza y poder, y se sienten hipnotizadas por tus heroicos relatos. Bailas con una criatura particularmente encantadora, dando vueltas toda la noche, en una mezcla hipnotizante de bebida y amor.

A la mañana siguiente te encuentras una pequeña baratija entre tus ropas, un recordatorio de la maravillosa noche. Tu Aventurero puede usar la baratija una vez por aventura para inspirarse. Durante los siguientes 1D6 turnos será inmune al Miedo y al Terror y podrá doblar sus Ataques.

6 Tu Aventurero conoce a un importante Noble de la zona, que le ofrece su patrocinio. En la siguiente aventura, tu Héroe gana el doble del valor normal de oro, por los Monstruos que mate, hasta un máximo de 250 monedas de oro extras.

22 A pesar de los esfuerzos matón del local Ogro, una discusión entre Hechiceros por la comida, acaba en una pelea indiscriminada donde vuelan sillas y botellas rotas (Ver reglas de Peleas de las Tabernas).

23 Te unes a una sesión de beber a lo bestia del Gremio de Aprendices, y pronto se encuentra jugando al tradicional juego del "Mejor Robo". Tu Aventurero debe, en su borrachera, robar el más impresionante objeto que se pueda imaginar. Por supuesto, esto no está exento de riesgos, como el de que la Guardia suele despreciar estas actividades. Tira 1D6:

1 Tu Aventurero es capturado por la Guardia, cuando intentaba arrancar un banco del parque de la Residencia Emperador Gustav para Caballeros Jubilados. Lo meten en el calabozo, donde pasa el resto de la noche, para expulsarlo de la Población a la mañana siguiente.

2-3 Tu Aventurero despierta y se encuentra el casco de un oficial de la Reiksguard aferrado contra su pecho. Sin embargo, este intento poco original es superado con creces por la estatua de Karl Franz montado en Garra de Muerte.

4-5 Tu Aventurero utiliza su gran experiencia y habilidad para procurarse un cáliz de Sigmar. Los aprendices han sido debidamente impresionados por esto y gana todo lo que ellos han conseguido encontrar. Determina aleatoriamente un objeto de equipo de cada tipo de tienda, (el Armero, el Flechero, el Almacén, el Herrero de Pistolas y el Fabricante de Armaduras) y añádelo a la lista de equipo de tu Aventurero.

6 En una muestra impresionante de temeridad y audacia, tu Aventurero logra colarse en los establos del Alcalde y robar sus preciados caballos de carreras. Gana el concurso (ver 4-5 de arriba) y también añade un caballo a su lista de equipo. Sin embargo, cuando los Aventureros salgan del Asentamiento, tira 1D6. Con un resultado de 1, el caballo es reconocido y todos los Héroes son encarcelados por 2D6 días. El caballo es devuelto a su propietario original.

24 Después escuchar las narraciones de tus gestas, competir en lucha de pulsos con el Capitán de la Guardia y seducir a la mujer del Alcalde, decides llamarla un día. Todo el mundo ha oído hablar de tu Aventurero y, o bien se sienten atraídos por su gran cúmulo de carisma, o están celosos de sus logros. Antes de entrar en una tienda o Localización Especial en el Asentamiento, tira 1D6.

Con un resultado en el dado de 1, 2 o 3, el propietario misteriosamente cierra temprano, cerrando las persianas en la cara de tu Aventurero. Con un resultado en el dado de 4, 5 o 6, el dueño está muy feliz porque tu Aventurero entre en su tienda, y llama a sus amigos y familiares para que te conozcan. Cualquier tipo de gastos incurridos (pagando por servicios o equipo) se reducen a la mitad en esta tienda o Localización Especial.

· ESCUELA DE LUCHA ·

Un Luchador de Pozo, un Bárbaro, un Enano Matador, un Enano o un Guerrero del Caos, pueden visitar la Escuela de Lucha, una vez por Asentamiento. La Escuela de Lucha es una Localización Especial, pero puedes encontrar una con una tirada de 6+, en lugar de 7+.

Si encuentras una Escuela de Lucha, tira 2D6 y consulta la siguiente tabla. Un Luchador de Pozo debe añadir un +1 a su tirada.

2. Los gladiadores y entrenadores se ríen de tu Aventurero, y le propinan una paliza vergonzosa. Tu Aventurero se marcha con mucha prisa, abandonando, de inmediato el Asentamiento. No tires hoy en la Tabla de Eventos del Asentamiento.

3. Los luchadores retan a tu Aventurero a una buena competición de lucha libre. Brutus el Grande entra en la sala y los dos lucháis a brazo partido durante unos minutos. Tira 1D6 y añade tu Fuerza. Si consigues un resultado de 7 o más, vences a Brutus el Grande y ganas 1D6 x 10 monedas de oro en la apuesta. Si fallas, habrás perdido y deberás pasar los siguientes 1D6 días limpiando los aseos de la escuela, como pago por perder. No es necesario que tires por eventos en Población, durante todo este tiempo.

4. Uno de los luchadores coge un arma de las tuyas, determinada aleatoriamente, (incluyendo armas mágicas). Si no eres capaz de asustarlo, con un resultado de 7 o más en 1D6 + tu Nivel de Combate, él se queda con el objeto. Descártalo inmediatamente.

5. Un veterano viejo y canoso te enseña un truco para escapar del agarre de tu oponente. Puedes añadir la habilidad de "Agacharte y Esquivar" al repertorio de movimientos de tu Aventurero. Esta habilidad permite a tu Aventurero destrabarse automáticamente, y puede usarse una vez por aventura.

6. Te han regalado unos guanteletes especiales, de combate, que puedes utilizar una vez por aventura. Durante un único turno, puedes dar puñetazos a tus enemigos, haciéndoles que bajen la guardia, y así obtienes un +1 para impactarles, en cualquier ataque cuerpo a cuerpo.

7. El entrenamiento adicional que recibes mejora tu destreza e aumenta tu Resistencia. Puedes añadir +1 a tu total de Heridas, permanentemente.

8. Aprendes unas cuantas habilidades y trucos, que podrán ser utilizadas en el futuro. Obtienes un punto adicional de entrenamiento, que tú puedes gastar cuando subas al siguiente Nivel de Combate. Un Aventurero que no sea Luchador de Pozo, obtiene un +1 en un atributo a su elección durante la siguiente aventura.

9. Los otros luchadores, de la escuela, te invitan a luchar en el foso. Tú te sientes obligado a aceptar y te introduces en el mundo de la lucha de pozo. Debes tirar un D6 y añadir tu Habilidad de Armas o tu Fuerza, lo que tú prefieras. Si el resultado total es 7 o más, habrás ganado el combate y recibes 1D6 x 50 monedas de oro por ganar. Si pierdes, tendrás que pagar 1D6 x 50 monedas de oro y pasar el siguiente día tapando agujeros en tu economía. Mañana, tú no podrás visitar ninguna localización, si pierdes.

10. Te enseñan una maniobra especial que consiste en girar tus armas, siguiendo una combinación letal. Puedes utilizar este ataque, una vez por aventura, en lugar de uno de tus ataques normales. Tú puedes tirar para Impactar, una vez, contra cada Monstruo, que esté en una casilla adyacente a la de tu Aventurero. Cualquier impacto se resuelve de la manera normal, pero no puede haber barridos letales.

11. Un viejo amigo tuyo, está visitando la Escuela de Lucha. Ha sido afortunado, en algunos combates recientes y ha pagado por su libertad. En un gesto de generosidad, se ofrece a pagar algo de dinero a tu ex-maestro. Pagará 2D6 x 20 monedas de oro de tu deuda total (ver Deuda del Luchador de Pozo). Un Aventurero que no sea Luchador de Pozo, añadirá esa cantidad de oro a su oro total y saldrá corriendo, antes del "viejo amigo" se dé cuenta de su error. También puedes decirle que te ha confundido, y no coger el oro, depende de lo honrado que seas...



12. Te ofrecen asistir a un gran curso de instrucción intensiva sobre una forma especial de combatir. Si tú pagas 1D6x100 monedas de oro, pasarás los siguientes 1D6 días en la Escuela de Lucha.

Ganas un D6 puntos adicionales de entrenamiento, que podrás gastar cuando vayas a subir al siguiente Nivel de Combate. Cualquier otro tipo Héroe que no sea un Luchador de Pozo, obtiene +1 a su Habilidad de Armas, o +1 a su Iniciativa, o +1 a sus Ataques, o +1 a su Habilidad de Proyectiles, lo que tú elijas. Este incremento, de un atributo, es permanente.

13. Al ir caminando por un patio interior, recibes un gran golpe. Te han partido una botella en la cabeza y pierdes el conocimiento, desplomándote al suelo. Al despertar, ves a tu ex-maestro, que está de pie delante de ti, y a cuatro de sus gorilas a tu alrededor. Si aún tienes una deuda pendiente con él, te atan y te arrojan a la parte trasera de un carromato. Te llevará 2D6 días escapar, y durante este tiempo, los otros miembros del grupo deben decidir si te esperan o se van. Tira 1D6 en la siguiente tabla. Si has pagado menos de tu Nivel de Combate x 500 M.O., resta -1:

1. Tu ex-maestro está muy enfadado contigo y te quita todo tu oro y todas tus pertenencias. Además, te deja encadenado en un callejón. Calcula el valor de todas las cosas que se lleva y divídelo a la mitad. Resta el resultado de tu deuda total.

2. Tu ex-maestro está muy enfadado contigo y exige que le hagas algún pago de la deuda. Se llevará la mitad de todo el oro que ganes, durante la siguiente aventura. Debes vender, también, todos los tesoros que encuentres, durante la siguiente aventura, y darle la mitad de los beneficios. Resta esa cantidad de tu deuda total, después de la siguiente aventura.

3. Tu ex-maestro se lleva la mitad de tu oro actual y lo desquita de tu deuda total.

+4. Tira un D6 por cada objeto de tesoro y equipo que tu Aventurero tenga. Con un resultado de 1 o 2, tu ex-maestro se queda con él y resta 1D6 x 50 monedas de oro de tu deuda total.

· LABORATORIO ALQUIMISTA ·

El Laboratorio del Alquimista es un lugar muy curioso donde el aire está lleno de vapores nocivos y muchos frascos de cristal burbujean y sueltan humo. El propósito para el que nacen los Alquimistas es convertir los metales bajos como el plomo o el hierro en Oro. No hay ninguna restricción para visitar al alquimista.



El Alquimista toma cualquier artículo sin usar de equipo o tesoro e intenta convertirlo en Oro. Deseche el equipo o la Tarjeta de Tesoro. Para determinar en cuanto Oro se ha convertido el artículo, tira los dados que quieras súmalos y multiplica el total por 50.

Sin embargo si en cualquiera de los dados sale un 1, la transmutación falla y el objeto empieza a burbujear hasta convertirse en un charco de lodo. El Alquimista se lleva la mitad del Oro que consiga convertir, si no consigue nada, no se lleva nada.



· BARRIO ÉLFICO ·

En una Asentamiento, el Elfo puede visitar a sus paisanos y comprar en el Gremio Élfico artículos especiales no disponibles en otra parte. En los mercados de los Elfos puede buscar hierbas y especias únicas para sus pociones y ungüentos.

QUIÉN PUEDE VISITAR EL BARRIO

Mientras no se les niegue el acceso, sólo los personajes Élficos pueden visitar el Barrio Élfico. El Elfo, el Bailarín Guerrero y el Elfo Explorador. Los Elfos niegan el acceso a quien no sea de su raza.

OBJETOS ÉLFICOS Y COSTE

Mientras tenga dinero para comprarlos y estén disponibles el Elfo puede comprar lo siguiente:

EQUIPO	COSTE	DISPONIBLE
Arco Élfico	2.000	10
Armadura Élfica	3.000	10
Botas Élficas	100	7
Capa Élfica	100	7
Cuerda Élfica	75	2
Escudo Élfico	700	8
1D6+2 Flechas Certeras	20	8
Hierbas Curativas	1D6 x 100	2
1D6 Pan del Camino	10	2
Yelmo Élfico	1.000	8

Arco Élfico

Este Arco Élfico es un arma finamente tallada, y su manufactura es exquisita, posee una gran fuerza, superando de lejos a cualquier otro arco. Mientras es usado por un Elfo el arco tiene tanta Fuerza como su portador y puede realizar tantos disparos por turno como Ataques tenga el portador. Este arco solo puede ser usado por un Elfo.

Armadura Élfica

Esta Armadura parece sumamente delicada si la comparamos con las placas de hierro amartilladas de las armaduras Humanas o Enanas, pero es de hecho una protección muy eficaz. Logra esto desviando las armas en vez de absorber el golpe, disipando de este modo la fuerza que recibe. El portador de esta Armadura aumenta en +1 su resistencia, además si cualquiera de los dados de Heridas que tire el Monstruo es un 1 o un 2 en una tirada sin modificar, ignora ese dado cuando resuelvas el daño del ataque.

Botas Élficas

Estas botas son ligeras y sumamente cómodas. Mientras el Elfo lleva puestas estas botas añadirá un +1 a su Movimiento. Estas botas sólo pueden ser llevadas por un Elfo. El encantamiento de estas botas permanece durante una aventura.

Cuerda Élfica

La cuerda Élfica está entretejida de una forma exquisita. Después de usarla tira 1D6 con un resultado de 1 la Cuerda se rompe y debe desecharse. Sólo un Elfo puede usar la Cuerda Élfica.

Hiervas Curativas

Al pagar 1D6 x 100 MO, el Elfo consigue bastantes hierbas como para hacer 1D6 Pociones de Curación, cada una de las cuales sanan 1D6 Heridas.

Capa Élfica

Esta Capa Élfica está hecha con un material muy resistente pero a la vez parece de seda. Cada vez que tu Aventurero es golpeado llevando una Capa Élfica puede ignorar la primera Herida causada por el golpe. Sin embargo por cada golpe que recibe la capa se va dañando, tira 1D6 cada vez que la capa absorba un golpe, con un resultado de 1, la Capa se rasga y queda inutilizada. Sólo un Elfo puede vestir esta capa y aguanta un golpe por turno.

Escudo Élfico

El arte de realizar Escudos Élficos es una práctica no terrenal. Mientras un Elfo utilice un Escudo Élfico, el Aventurero puede ignorar el primer golpe infligido en cada turno a menos que la tirada para Impactar sea un 6 natural, en cuyo caso el escudo no tiene efecto. Sólo puede usarse por un Elfo.

Flechas Certeras

Cuando se utilizan estas flechas el Aventurero puede agregar un +1 al Impactar en las tiradas de proyectil. Cada flecha sirve para un solo disparo. Una vez utilizada debe desecharse. Las Flechas Certeras sólo sirven para los Elfos, si son utilizadas por cualquier otro Aventurero se comportan como flechas normales.

Pan del Camino

Antes de comenzar un viaje o una aventura los Elfos siempre parten con una buena remesa de este nutritivo pastel. Cada uno de ellos restaura una Herida al Aventurero que lo consume. Al finalizar la aventura si te sobra Pan del Camino tira 1D6, con un resultado de 1, el Pan se pone malo y debes tirarlo, de 2 a 6 puedes conservarlo para la siguiente aventura.

Yelmo Élfico

Mientras es llevado por un Elfo el Aventurero suma un +1 a su Resistencia. Además cuando es golpeado el Aventurero puede elegir si desvía el golpe con la cabeza. Tira 1D6 en la tabla siguiente:
1. El Yelmo Élfico absorbe todo el daño del golpe pero se destruye en el proceso.
2-4. El golpe se resuelve normalmente, el Yelmo no resulta dañado. Añade +1 Resistencia como indica la descripción.
5-6. El golpe rebota en el Yelmo Élfico y no le causa ningún daño.
Sólo un Elfo puede llevar un Yelmo Élfico.

EL MAESTRO ARMERO ÉLFICO

Mientras está en el Barrio Élfico el Elfo puede visitar al Maestro Armero, los Elfos llevan miles de años trabajando los metales y pueden reparar las armaduras, cascos y escudos más desvencijados que se les lleven a reparar después de la última aventura. El costo de las reparaciones es de 1D6 x 100 MO. Cada artículo debe tirarse y pagarse por separado. Una vez el Oro está pagado, tira 1D6, con un resultado de +2 el objeto se ha reparado y se usa de nuevo. Con un 1, la Armadura es irreparable y el dinero de la reparación se pierde.

· GREMIO DE ENANOS ·

En un Asentamiento el Enano puede visitar a sus parientes y comprar artículos especiales, ya que estos dominan el arte de los metales y las joyas y tienen un gran conocimiento de mecánica, artefactos, pólvora y otras ciencias arcanas.

QUIÉN PUEDE VISITAR EL GREMIO

Sólo los Enanos pueden visitar el Gremio de Maestros Enanos, siempre que no le nieguen el acceso.

OBJETOS ENANOS Y COSTE

El Enano puede comprar cualquiera de los siguientes artículos siempre que estén disponibles.

EQUIPO	COSTE	DISPONIBLE
Ganzúas	200	7
1D6 Bombas	100	8
1D6 Bolsas de Polvo Cegador	75	8
1D6 Pan de Piedra Enano	30	2

Ganzúas

Estas Herramientas permiten abrir cualquier cerradura que no sea mágica o las reglas de la cerradura especifiquen lo contrario. Para ver si el Aventurero consigue abrir la cerradura tira 1D6. Con un resultado de 4,5 o 6 la cerradura se abre. Con un resultado de 2 o 3 la cerradura se resiste de momento, aunque el Aventurero puede intentarlo de nuevo en el próximo turno. Con un resultado de 1, las ganzúas se parten y quedan inservibles. Tan sólo hay disponibles un juego de ganzúas en cada Gremio de Maestros Enanos.

Bomba

La bomba puede arrojarse en cualquier momento y afecta a un área de 2 x 2 recuadros. Cualquier miniatura en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura. Tu Aventurero puede comprar cualquier número de Bombas siempre que estén disponibles.

Polvo Cegador

El Polvo Cegador puede encenderse en cualquier momento para confundir a los guerreros enemigos. Después de que haya explotado, cualquier Aventurero que todavía no haya combatido en este turno recibe un ataque adicional. Tu Aventurero puede comprar cualquier número de bolsitas con Polvo Cegador siempre que estén disponibles.

Pan de Piedra Enano

El Pan de Piedra Enano es exactamente lo que su nombre sugiere, pan con la consistencia de una piedra. Nadie excepto un Enano se deleitaría rompiéndose los dientes degustando este bocado. Obviamente no es tarea rápida ni siquiera para un Enano comer Pan de Piedra, por lo que si decide comer de este pan no podrá realizar nada durante su turno (ni siquiera moverse), más que engullir este correoso Pan. Al final de la Fase de los Aventureros recobrará 1D6 Heridas. Una vez el Enano ha tirado el dado para ver cuánto pan de Piedra hay disponible debe comprarlo todo, de lo contrario será expulsado del Gremio de Maestros Enanos.



EL MAESTRO RÚNICO

Mientras el Enano visita el Gremio de Maestros Enanos, puede hacer una visita a un Grabador de Runas para grabar una sola runa en su hacha. Esto cuesta 1D6+2 x 100 MO. Para determinar la runa exacta inscrita tira 1D6 en la siguiente Tabla:

1. **Runa Mágica.** La runa brilla débilmente, y se conserva en la hoja para siempre. De ahora en adelante el arma se trata como mágica.
2. **Runa de Golpe.** El arma ignora 1 punto de Armadura a la hora de determinar el daño.
3. **Runa de Restauración.** Mientras el Enano maneja esta arma el portador recupera 1 Herida automáticamente por turno. Sin embargo si el Aventurero que empuña el arma, ve reducidas sus Heridas a cero, la Runa de Restauración deja de funcionar hasta que el portador recupere algún punto de Heridas.
4. **Runa de Golpe Certero.** Siempre que es manejada por un Enano esta Runa permite repetir la tirada del dado de Daño con el resultado más bajo si el Aventurero lo desea. Las runas múltiples de este tipo no permiten repetir la tirada de más de un dado.
5. **Runa de Destrucción.** Permite doblar su número de Ataques una vez por aventura.
6. **Runa de Muerte.** Una vez por Aventura puedes tirar un extra de 2D6 al tirar para Herir.

Nota: Sólo puede grabarse runas en Hachas.

Si una misma arma tiene más de una runa idéntica grabada en ella, los efectos son acumulativos, dos Runas de Muerte por ejemplo, pueden utilizarse dos veces por Aventura o causar un extra de daño de 4D6 si se utilizan en el mismo golpe. Antes de lanzar los dados para golpear, el Aventurero debe declarar que está usando una runa. Si falla el golpe la runa se gasta.

Un arma solo puede tener grabadas un máximo de dos runas iguales por nivel de combate del Enano hasta un máximo de 10 sean iguales o no. Un Enano de Nivel 5 podrá tener 10 runas grabadas. Puede grabar tantas hachas como quiera y disponga.

· GREMIO DEL HECHICERO ·

Al llegar a un pueblo o una ciudad, el Hechicero y el Explorador Elfo (si posee como mínimo un hechizo) pueden visitar el Gremio de Hechiceros, si lo encuentran, (ver Localizaciones Especiales) en busca de consejo y probablemente ayuda mágica para su próxima aventura.

En un pueblo el Gremio de Hechiceros será poco más que una oscura y tétrica sala situada junto a la Taberna o posada, pero en las ciudades puede llegar a ser un gran edificio en el que resida una gran cantidad de Hechiceros. Sean cuales sean sus instalaciones, todos ellos tienen muchas cosas en común: puede olerse la Magia en el ambiente; del techo cuelgan objetos extraños; y el aire está saturado de extraños vapores de colores exóticos.

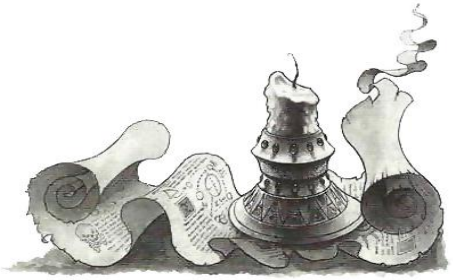
Honorarios

Los Hechiceros del Gremio cobran unos honorarios de 1D6 x 50 MO por cualquier petición de ayuda o consulta que se les solicite. Si el Hechicero no posee suficiente dinero para pagar estos honorarios, deberá abandonar inmediatamente el recinto del Gremio. Desdichadamente, aunque no pueda efectuar su consulta, el Hechicero se habrá pasado tanto tiempo esperando en alguna antesala, que no podrá hacer nada más ese mismo día (como visitar otra localización o ir a un mercader a comprar material).

La Petición

Una vez pagados los honorarios marcados por el Gremio, tira 1D6 en la siguiente Tabla. El número indicado para el resultado obtenido bajo el tipo de Asentamiento en la que se encuentre el Gremio indica el número de tiradas que puede efectuar el Hechicero en la Tabla del Gremio de Hechiceros.





1D6	Pueblo	Ciudad
1-2	1	2
3-5	2	2
6	3	3

Por ejemplo, si tu Aventurero está en una ciudad y pide ayuda al Gremio de Hechiceros, tira 1D6 y obtiene un 4; por lo que podrá efectuar dos tiradas en la Tabla del Gremio de Hechiceros.

Tabla del Gremio de Hechiceros

Tira 2D6 y consulta la siguiente tabla:

2-3. Nada. Los esfuerzos del Hechicero son en vano y no consigue nada.

4. Tesoro de los Condenados. Una vez en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero puede doblar la cantidad de MO que recibe por matar a un Monstruo.

5. Guía. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero podrá Impactar automáticamente en un ataque pero este no causará Barrido Letal.

6. Curación. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero podrá recurrir a la Magia para curarse a sí mismo. Tira 1D6+2 para determinar las Heridas que recupera.

7. Corte Mortal. Elige una de las armas del Hechicero. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura en el que el Hechicero utilice esa arma, causará +1D6 Heridas.

8. Fuerza de Gigante. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +1D6 puntos a su Fuerza durante todo un turno.

9. Resistencia de Dragón. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +1D6 puntos a su Resistencia durante todo un turno.

10. Rapidez. Una vez, en cualquier momento de la próxima aventura, el Hechicero sumará +2 puntos a su Movimiento y podrá destrabarse automáticamente.

11. Constitución de Ogro. El Hechicero sumará permanentemente de 1 a 3 Heridas a su atributo. Tira 1D6: 1-2= 1Herida; 3-5= 2Heridas; 6= 3 Heridas.

12. Engañar a la Muerte. La próxima vez que el Hechicero quede reducido a 0 Heridas, este hechizo hará rebotar el golpe que le cause la muerte, que será desviado sin causarle Herida alguna.

Anota todas las habilidades conseguidas en la hoja de Control del Aventurero. Si al finalizar la siguiente aventura no se han utilizado se perderán.

Pociones Mágicas

Mientras visita el Gremio de Hechiceros, el Aventurero puede adquirir pociones mágicas. Para hacerlo el Hechicero debe declarar su intención antes de saber cuántas habrá disponibles y cuál será su coste. Una vez se ha comprometido a adquirir alguna poción, no podrá desdecirse al comprobar que tienen un precio desorbitado.

El coste total de las pociones será de 1D6 x 100 MO. Por este dinero, el Hechicero conseguirá 1D6 pociones que tendrán un efecto que deberá determinarse aleatoriamente en la tabla incluida más adelante.

Cualquier Aventurero puede tomar alguna de estas pociones. Si un mismo Aventurero toma más de una poción a la vez, sus efectos serán acumulativos, pero si tomas más de una dosis del mismo tipo de poción, no se potenciarán sus efectos. Para determinar el efecto de cada poción, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1D6	Poción	Efecto
1	Poción de Fuerza*	Aumenta en +1 la Fuerza del Aventurero durante un turno.
2	Poción de Resistencia*	Aumenta en +1 la Resistencia del Aventurero durante un turno.
3	Poción de Combate	Aumenta en +1 los Ataques del Aventurero durante un turno.
4	Poción de Velocidad	Aumenta en +1D6 el movimiento del Aventurero y permite destrabarse automáticamente durante un turno.
5	Poción Insustancial	El Aventurero se convierte temporalmente en etéreo, por lo que no puede ser trabado, no puede atacar ni ser atacado, ni puede utilizar Hechizos durante un turno-
6	Poción de Vuelo	El Aventurero podrá volar como si tuviera un Movimiento de 1D6+2, atravesando obstáculos. Además no podrá ser trabado en combate. Si al final de su turno está en contacto con un Monstruo podrá atacarle.

* Además de aplicar los efectos de la poción, tira 1D6. Si obtienes un 6, el modificador deberá aplicarse durante el resto de la partida un modificador de +1 a la Fuerza o Resistencia (según la poción tomada).

Báculo del Hechicero

Mientras se encuentra en el Gremio, un Hechicero puede intentar adquirir un Báculo de Hechicero por 500 MO. Para determinar si hay alguno disponible debe tirarse 1D6. Si se obtiene un resultado de 4, 5 o 6, el Hechicero podrá adquirirlo. Un Hechicero tan sólo puede poseer un Báculo de Hechicero a la vez.

El Hechicero puede usar el Báculo en combate cuerpo a cuerpo, aplicando un modificador de –1 a la tirada para Impactar. Un impacto de Báculo causa 1D6 + la Fuerza del Hechicero de Heridas. Además el Báculo puede utilizarse defensivamente aumentando en +1 la Resistencia del Hechicero.

Un Báculo de Hechicero es inherentemente mágico, lo que permite al Hechicero, una vez por Aventura, utilizarlo en la Fase de Poder para repetir la tirada para determinar los Puntos de Poder conseguidos (o tal vez, para evitar un ¡Evento inesperado!)

Un Báculo de Hechicero dispone de 1D6 Puntos de Poder almacenados en su interior. El Hechicero puede utilizar estos puntos como si fueran suyos propios, pero una vez utilizados no se recuperan hasta que se recargue el Báculo en la Fuente del Poder.

Fuente del Poder

El Hechicero puede recargar su Báculo de Hechicero mientras se encuentre en el Gremio de Hechiceros sumergiéndolo en la Fuente del Poder. El coste de recargar el Báculo es de 1D6x100 MO. En este proceso el Báculo recarga 1D6 de Puntos de Poder. En ningún caso el Báculo podrá acumular más de 6 Puntos de Poder.

Cambiando Hechizos

Mientras el Mago visita el Gremio de Hechiceros, puede intentar cambiar los hechizos que tiene memorizados entrando en un estado de catalepsia próximo al coma profundo, pudiendo borrar de su mente los hechizos que tenía memorizados y sustituirlos por otros nuevos. Desgraciadamente este es un método arriesgado. Si el mago intenta aprender un nuevo juego de hechizos de esta manera, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3. El Mago no borra ni puede sustituir ningún Hechizo y debe empezar la próxima aventura con los que tiene. Al final de la próxima aventura puede intentarlo de nuevo.

4-5. El Mago borra un Hechizo con éxito de su mente y el jugador que lleva al Hechicero puede descartar un hechizo y reemplazarlo por otro del mazo de Cartas de Hechizo.

6. El Mago consigue borrar de su mente todos los hechizos anteriores y puede sustituirlos por otros de las tarjetas de hechizo. No es necesario que se deshaga de todos, puede elegir los que crea conveniente.

Si el Hechicero consigue borrar de su mente uno o más hechizos y reemplazarlos por otros para la próxima aventura tira 1D6 en la siguiente tabla para ver si el vacío que el Mago tiene ahora en su cerebro puede ser rellenado con otro hechizo:

1-2. El Hechicero no aprende un nuevo hechizo a tiempo y tendrá un hechizo menos en el siguiente subterráneo. Podrá intentarlo de nuevo al final de la próxima aventura.

3-5. El Mago tiene éxito en sus estudios. Baraja las cartas de Hechizo del mismo tipo (Ataque, Defensa o Curación) y reparte una al jugador del Hechicero. Este es el nuevo hechizo del Mago y reemplaza la tarjeta de Hechizo descartada.

6. A través de la investigación cuidadosa y laboriosa el Hechicero localiza y aprende el hechizo preciso que le hace falta para la próxima aventura. El jugador Mago puede elegir cualquier hechizo del mismo tipo para reemplazar el que ha descartado.

· BANCO ·

¿Están tus Aventureros cargados de oro y tesoros? ¡Quizás es tiempo de abrirse una cuenta en el banco y ponerlo todo a salvo! Las reglas oficiales publicadas en la revista Deathblow #1 de Michael te ofrecerán una ayuda extra...

QUIÉN PUEDE VISITAR EL BANCO

Cualquiera puede visitar el Banco, no hay ninguna restricción para visitar. Además, a diferencia de otras Localizaciones Especiales, el Banco se puede encontrar en cualquier tipo de Población, incluyendo las Aldeas (¡están por todas partes!).

CUENTAS

Una vez en el Banco, un Aventurero puede:

- Abrir una cuenta.
- Verificar una cuenta.
- Hacer una extracción de una cuenta.
- Ingresar dinero en una cuenta.

ABRIR UNA CUENTA

Para abrir una cuenta en el Banco, un Aventurero debe pagar 10 monedas de oro al Banco. Luego debe dejar un depósito de al menos 100 monedas de oro. Sólo puede haber una cuenta por cada Aventurero.

VERIFICAR UNA CUENTA

Si tu Aventurero ha abierto una cuenta anteriormente, ahora puede hacer una verificación o comprobación de la misma. Tira 1D6 y añade +1 al resultado si estás en un Pueblo o en una Ciudad:

1-2 ¡El Banco ha sido robado, o peor! Haz una tirada en la Tabla de Robos y Catástrofes.

3-6 Tu cuenta ha crecido con los intereses. Tira en la Tabla de Intereses.

TABLA DE ROBOS Y CATÁSTROFES

Tira 2D6. Súmale +1 al resultado si estás en un Pueblo, y un +2 si estás en una Ciudad.

2 El Banco afirma no tener registro ni de ti, ni de tu cuenta. Todo el dinero que había en ella se ha perdido y la cuenta desaparece. Tu Aventurero puede abrirse otra cuenta si lo desea.

3 Una audaz inversión de la sucursal principal dio lugar a una gran pérdida de dinero, procedente de muchas cuentas, incluida la tuya. Tu solicitud para recuperar el dinero se cumple, pero no del todo. La mitad del dinero de tu cuenta se ha perdido.

4-6 Un incendio ha quemado la mayor parte de esta sucursal. Tu cuenta salió ilesa, pero no puedes retirar ni ingresar dinero en esta Población.

7-9 Un desconocido ha estado desviando dinero de diversas cuentas, durante los últimos dos meses. Tu cuenta ha perdido 1D6 x 50 monedas de oro.

10+ Las malas gestiones han forzado al Banco a usar el dinero de las cuentas para pagar sus deudas. Pierdes 10 monedas de oro por cada mil de las que tenías ingresadas, redondeando hacia arriba.

TABLA DE INTERESES

Tira 1D6:

1 Tu cuenta gana 1D6 x 10 monedas de oro.
2 Tu cuenta gana 1D6 x 20 monedas de oro.
3 Tu cuenta gana 20 monedas de oro por cada mil que tenías ingresadas, redondeando hacia arriba.
4 Tu cuenta gana 1D6 x 50 monedas de oro.
5-6 Tu cuenta gana 1D6 x 100 monedas de oro.

SACAR DINERO

Una vez que tu Aventurero ha verificado su cuenta, puede (a menos que se indique lo contrario) extraer dinero de ella. No hay límite del total de dinero que puede extraer el Aventurero, siempre y cuando no exceda la cantidad que tiene en la cuenta.

Sin embargo, si tu Aventurero extrae suficiente dinero para dejar la cuenta con menos de 50 monedas de oro, deberá sacar todo y la cuenta se borrará.

INGRESAR DINERO

Una vez que tu Aventurero ha verificado su cuenta, puede (a menos que se indique lo contrario) ingresar dinero en ella. No hay límite del total de dinero que puede ingresar el Aventurero, simplemente borra el dinero que llevaba encima, y añádelo al total de oro de la cuenta. Deberás llevar un registro de la cuenta abierta de tu Aventurero, en tu Hoja de Control del Aventurero.

CAJAS DE SEGURIDAD

En el Banco, el Aventurero puede contratar una caja de seguridad. Esto cuesta 25 monedas de oro. En una caja de seguridad se pueden almacenar hasta cinco objetos de tesoro, durante el tiempo que se desee. Una vez en que estén en la caja de seguridad, el Aventurero no puede utilizar esos objetos de tesoro.

No hay límite de cajas de seguridad que un Aventurero pueda tener. Los objetos pueden ser sacados de la caja de seguridad, o metidos en ella, en cualquier momento que un Aventurero visite el Banco.

Lo único que afecta a una caja de seguridad, es un resultado de 4-6 en la Tabla de Robos y Catástrofes. Entonces, el Aventurero no podrá acceder a la caja de seguridad en esta sucursal.

Un Aventurero no necesita tener una cuenta para tener una caja de seguridad.

Cuando un Aventurero muere, el contenido de cualquier cuenta y caja de seguridad puede ser recogido por otro Aventurero, pero la cuenta y la caja desaparecerá.

· TABLA DE EVENTOS EN ASENTAMIENTOS ·

11 EXPULSADO

Debido al comportamiento salvaje dentro de la Asentamiento tu Aventurero es expulsado del pueblo por las autoridades. Debe esperar a sus compañeros fuera de las murallas de la Asentamiento, además deberá tirar 1D6, con un resultado de 1, la Guardia le robará todo su oro. Mientras estés fuera debes continuar descontándote los Gastos Diarios.

12 RATERO

Tu Aventurero recorre apresuradamente las oscuras callejuelas del arrabal, cuando le salen al paso unos rateros que le roban 1D6 x 20 MO.

13 DIA TRANQUILO

14 BUENA OBRA

Tu Aventurero deja escondido cuidadosamente en su hotel su Oro y tan solo se lleva consigo 1D6 x 20 MO para tomarse unas cervezas. Al pasar por una callejuela oye los gritos de un anciano que desde una ventana le pide auxilio, ¡socorro a los ladrones! El Aventurero sin pensárselo dos veces sube por los raquíticos escalones de madera, feliz de ayudar a ese pobre hombre, cuando abre la puerta de una patada una enorme barra de hierro impacta sobre su frente, dejándolo inconsciente en el acto. Cuando despierta después de varias horas, con un terrible dolor de cabeza, no se sorprende en absoluto de que le hayan robado todo el Oro.

15 INVERSIÓN

En una de las barras del barrio de tabernas, tu Aventurero se encuentra con un joven empresario con grandes ideas para establecer un imperio comercial, y con mucha labia embauca al Héroe para que invierta 1D6 x 50 MO en su negocio dándole un certificado de sociedad. De ahora en adelante tu Aventurero, al finalizar la aventura, y cuando alcance la civilización deberá visitar el Gremio de Comerciantes locales y puede mostrarles el contrato de sociedad firmado con el personaje de la taberna. Estos consultarán sus archivos y le dirán qué tal progresa la compañía. El Aventurero no podrá hacer nada más durante ese día. El Aventurero anotará en su hoja de control que posee un contrato mercantil, y podrá elegir si visitará o no el Gremio de Comerciantes. Tira 1D6 en la siguiente Tabla:

- **1.** La compañía se ha ido al traste y con ella la inversión de tu Aventurero. Además debe pagar a los comerciantes 1D6 x 50 MO en concepto de deudas acumuladas. Rompe el contrato comercial pues ya no sirve.
- **2-5.** La inversión de tu Aventurero no va nada mal y el comerciante abona al Héroe 1D6 x 10 MO en concepto de beneficios. La próxima vez que tu Aventurero visite un Asentamiento podrá volver a tirar en esta tabla.
- **6.** ¡El negocio va viento en popa! Después de consultar al Gremio de Comerciantes tu Aventurero recibirá 1D6 x 50 MO. La próxima vez que tu Aventurero visite un Asentamiento podrá volver a tirar en esta tabla.



16 SAUNA

Tu Aventurero pasa el resto del día en un baño de vapor, sudando las toxinas que respira en las pestilentes mazmorras y relajándose de los efectos de las últimas visitas a las tabernas. Cuando termina sale tan relajado que tu Aventurero suma +1 Herida que debe agregar permanentemente al contador de Heridas.

21 LUCHA

Tu Aventurero discute con un vendedor ambulante muy corpulento porque le ha querido cobrar demasiado por unos artículos que en realidad son baratijas. La discusión desencadena rápidamente en una reyerta. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero es golpeado por el comerciante y pierde 200 MO.
2. Tu Aventurero es maltratado por el comerciante y pierde 100 MO.
3. Tu Aventurero se aleja de la pelea con la nariz ensangrentada y pierde 50 MO.
4. Después de un forcejeo feroz, tu Aventurero golpea al atrevido comerciante que acaba en el suelo. Mientras el comerciante está ocupado recogiendo sus dientes tu Aventurero le toma 100 MO como compensación.
5. Tu Aventurero desarma al comerciante. Con una espada en la garganta el patán ofrece a tu Héroe 200 MO como disculpa.
6. Mientras la discusión aumenta, una docena de malhechores rodea a tu Aventurero amenazándole con cuchillos y garrotes. Imperturbable, tu Héroe los despacha uno a uno y con su espada acaricia fríamente sus bolsas de donde caen 300 MO que tu Aventurero recoge para él.

22 DÍA TRANQUILO

23 ENGAÑO

¡Tu Aventurero debe desechar cualquier compra que haya hecho en esta Asentamiento como si fuese una burda imitación que no sirve para nada!

24 CIRCO

Hay un circo de paso por el pueblo, tu Aventurero pasa el resto del día visitándolo. Después de haber visto a la mujer barbuda y una cabra con dos cabezas, decide visitar a una bruja que lee la buenaventura por un coste de 10 x 2D6 MO. Tu Aventurero sale de la pequeña tienda con la extraña sensación de haber sido engañado.

25 SE BUSCA

Tu Aventurero ve un cartel que advierte que un asesino puede estar por la zona y donde se ofrece una buena recompensa por su captura. El delincuente en cuestión es descrito como un muy alto, viste una capa y un sombrero negro y tiene acento de Erengrad. Al leer esto tu Aventurero comprende que se trata de un bribón que está atacando a un comerciante en la esquina de al lado. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. El asesino se ríe de tu Aventurero, mientras le abre la garganta al comerciante y tira el cuchillo a los pies de tu Aventurero huye gritando, ¡al asesino, al asesino! Enseguida tu Aventurero se encuentra rodeado por la chusma enfadada y sólo después de muchas explicaciones y soltarles algo de oro (1D6 x 50MO) consigue persuadirles de que es inocente.

2-5. Tu Aventurero consigue salvar la vida del comerciante pero no logra atrapar al asesino. El comerciante agradecido le da 20 MO a tu Aventurero.

6. Tu Aventurero salva la vida del comerciante y consigue atrapar al asesino. Recibe una recompensa de 100 MO.

26 PROMETIDO

Debido a un error en su identidad, tu Aventurero se encuentra rodeado por una banda de hombres jóvenes muy enfadados que insisten en que debe casarse con su hermana. Tu Aventurero está de acuerdo cuando siente la hoja de un enorme cuchillo acariciar su gaznate. La boda queda establecida para mañana y el Héroe tiene dos opciones, o casarse y dejar la vida que lleva de Aventurero, o salir pitando de la Asentamiento. Si decide salir puede ser que lo haga junto a todo el grupo o solo. Si sale junto a todo el grupo deberéis ir directamente a la próxima aventura. Si sale de la ciudad solo, deberá esperar a sus compañeros fuera de los muros de la ciudad.

31 DROGADO

Mientras visita una posada local, tu Aventurero bebe una curiosa bebida que le ofrece el posadero. ¡Después de un trago tu Aventurero siente un extraño mareo, está drogado! Tira 1D6 en la tabla:

1-2. Tu Aventurero ha sido envenenado, aplica un modificador de –1 a su Resistencia durante la próxima aventura.

4-5. El líquido en cuestión es simplemente una cerveza enana muy fuerte. El único efecto dañino es un impresionante dolor de cabeza a la mañana siguiente.

32 DÍA TRANQUILO



33 TRABAJO HONRADO

Tu Aventurero es empleado por un comerciante local para transportar balas de algodón al área ribereña durante el día. Esta tarea le da 20 MO.

34 DÍA DE LUJURIA

Tu Aventurero pasa el resto del día en una casa de mala reputación, retozando con señoritas, que buena falta le hacía. Gasta 50 MO.

35 DUELO

Tu Aventurero es desafiado a un duelo por un duelista profesional a quién insultó en la taberna. El duelo se fija al alba. Tu Aventurero puede dejar la Asentamiento inmediatamente o asumir el desafío. Si tu Héroe toma parte en el duelo realiza una tirada en la siguiente tabla:

1. De una sola estocada tu Aventurero nota como el frío acero le atraviesa el corazón y su vida se le escapa en un suspiro. Tu Aventurero muere.

2-4. Los duelistas luchan hora tras hora infringiéndose numerosas Heridas mutuamente; la tarde cae y el duelista exhausto felicita al Aventurero por su sabio manejo de la espada y lo invita a una fina cena regada con el vino más caro en la mejor posada de la ciudad.

5-6. Después de unos minutos tu Aventurero despacha de un mandoble al duelista, que no era tan bueno como cabría esperar. Registra su cuerpo y encuentra 2D6 x 50 MO y un artículo de tesoro, (coge Carta de Tesoro).

36 DÍA TRANQUILO

41 JUEGO DE DADOS

Tu Aventurero visita una posada local y se involucra en un dudoso juego de dados. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero pierde un tesoro a su elección.

2. Tu Aventurero pierde 1D6 x 20 MO.

3-4. Tu Aventurero ni gana ni pierde.

5. Tu Aventurero gana 1D6 x 10 MO.

6. Tu Aventurero gana 3D6 x 10 MO.

42 DÍA TRANQUILO

43 ALISTAMIENTO

El capitán de la Guardia recluta a tu Aventurero porque está corto de mano de obra. Lo recluta durante una semana. Tu Aventurero puede intentar escapar del alistamiento haciendo una donación de 2D6 x 10 MO. De lo contrario tu Héroe se une al cuerpo por una semana, aunque no tendrá que pagar los Gastos Diarios y recibirá 20 MO en concepto de sueldo. Sin embargo, mientras esté en la Guardia no tendrá tiempo para visitar ningún comerciante ni Localización Especial.

44 ENFERMEDAD

Una enfermedad terrible golpea al Asentamiento, y tu Aventurero cae presa de ella. Debe pasarse los próximos dos días en la cama y pagar 10 MO en concepto de medicinas por día, además de los Gastos Diarios normales. Mientras tu Héroe esté en la cama no debe tirar en esta tabla.

45 PERRILLO

Tu Aventurero adopta un perrillo. Lo sigue a todas partes y acecha en las sombras mientras la lucha continua, surgiendo después de cada aventura para ir al lado de su amo y hacerle carantoñas. Desgraciadamente, su apetito está más allá de todas las expectativas para su tamaño, y hace que los Gastos Diarios del Aventurero se doblen.

¡Tu Aventurero puede matarlo, pero sería algo cruel y demostraría tener poco corazón! Además le costaría 1.000 MO pagar un entierro decente para el animalito.

Si tu Aventurero ya tiene un querido perro, tira de nuevo en esta tabla. Si no es así ponle un nombre y anótalo en tu Hoja de Control de Aventurero. Ya sabes que de ahora en adelante tu Aventurero deberá pagar el doble de Gastos Diarios cada vez que visite un Asentamiento.



46 TORO SUELTO (Escapar).

Mientras camina a lo largo de la calle principal, tu Aventurero oye un gran estrépito. Un momento después ve como un enorme toro se ha escapado del establo donde estaba y corre calle abajo destrozando y arruinando todos los tenderetes del mercado de la Asentamiento.

El Aventurero puede permitirle el paso o intentar detener al enorme bicho. Si tu Aventurero decide esconderse y permitir que el toro pase, tira en la siguiente tabla:

1-3. Tu Aventurero se esconde de un salto en una callejuela y asoma la cabeza para ver pasar al toro, de pronto un ladrón le golpea en la cabeza y cuando recobra el conocimiento comprueba que le faltan 100 monedas de oro.

4-6. Después de esperar acurrucado en una esquina ver pasar el torbellino, y cuando comprueba que el peligro ha pasado tu Aventurero puede continuar sus negocios.

Si tu Aventurero intenta detener al morlaco tira 1D6 en la siguiente tabla.

1-2. Tu Aventurero ondea un trapo a modo de capote y cita al toro, el bicho duda un instante y entonces se dirige directo al cuerpo del Héroe revolcándolo y dejándolo tendido en el suelo, para que además el gentío lo pisotee.

3-4. Tu Aventurero acaba de una certera estocada con el toro que cae muerto dando espasmos, tu Héroe recibe 100 MO que la muchedumbre le tira espontáneamente. Entonces el dueño del toro llega y te exige 150 MO como indemnización por haberle matado a su animal.

5-6. Tu Aventurero le clava la mirada al toro y este se detiene como por algún extraño conjuro derrapando sobre el pavimento. Dándole un beso en el morro le coloca una soga en el cuello y tranquilamente lo lleva al establo de donde se había escapado. Mientras recibe 150 MO de la muchedumbre encantada con el heroico comportamiento del Aventurero.

51 CRIMEN

Tu Aventurero es acusado de asesinato y encerrado en la cárcel. Tu Aventurero no puede salir del calabozo a menos que sus compañeros de viaje paguen una fianza de 1D6 x 5 MO. Si los compañeros no tienen suficiente dinero el Héroe debe pasarse 1D6 días en la cárcel. Hasta que descubran al verdadero asesino. Mientras esté en la cárcel el Aventurero no tiene que pagar los Gastos Diarios ni tirar en esta Tabla.

52 DÍA TRANQUILO



53 FALSIFICACIÓN

Cuando tu Aventurero intenta comprar algún equipo a un comerciante, este le rechaza su oro diciendo que es falso. Tu Aventurero descubre con tristeza que 1D6 x 10 MO son falsas. Deséchalo y réstalo de la cuenta de Oro de tu Hoja de Control.

Si tu Aventurero tiene menos Oro que el resultado de la tirada de dados y ya ha gastado parte de ese Oro en la Asentamiento, deberá partir inmediatamente hacia la próxima aventura junto a sus compañeros o esperarlos fuera de la Asentamiento.

54 MENDIGOS

Tu Aventurero es abordado por varios mendigos y agobiado por la tristeza de su condición da a cada uno de los desgraciados, 2D6 + 2 x 5 MO. Si tu Aventurero no puede pagar, entonces es él el que se convierte en un mendigo y debes tirar en la siguiente tabla:

1. Tu Aventurero es expulsado de la Asentamiento, sigue las instrucciones del resultado 11, en esta misma tabla.

2-6. Tu Aventurero gana 1D6 x 10 MO como pedigüeño.

55 DEUDA

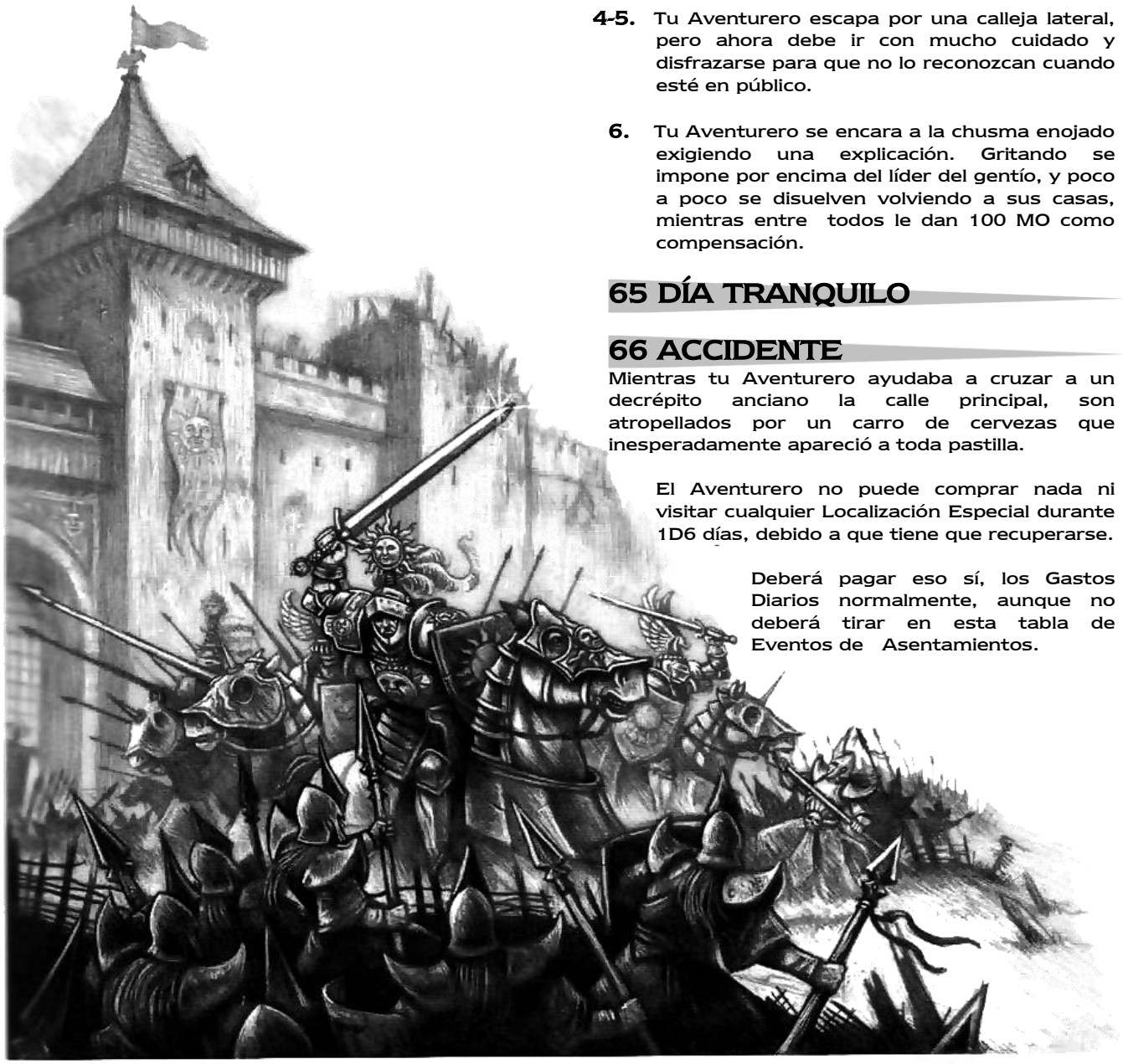
Un recaudador de deudas alcanza a tu Aventurero, exigiendo el pago de un dinero prestado hace tiempo, la cantidad no era sustancial pero las tasas de interés son astronómicas. El saldo pendiente es de 1D6 x 20 MO, si tu Aventurero no dispone de suficiente dinero para saldar la deuda deberá darle todo el oro que le quede más un objeto de equipo o tesoro a su elección.

56 DÍA TRANQUILO

61 DONACIÓN AL TEMPLO

Tu Aventurero ha tomado para sí, las enseñanzas de un sacerdote local, empeñando 1D6 x 50 MO para su causa, vendiendo su equipo si fuese necesario para ajustarse al Oro de la donación. La próxima vez que tu Aventurero esté luchando y falle en un ataque, la deidad de la secta brillará en él pudiendo repetir el ataque. El Héroe sólo puede hacer esto por cada donación, (por ej.: si vuelve a sacar este resultado en esta tabla).

62 DÍA TRANQUILO



63 CAZA

Tu Aventurero es invitado por un grupo de lugareños a acompañarles en una cacería nocturna. Le informan de que la presa es el gran Quarg, una bestia de temple temeroso y de sucia disposición.

Su tarea en el grupo es tomar una vara con una campanilla que deberá hacer sonar cuando se acerque el tal Quarg, mientras los demás cazadores intentan llevar el bicho hacia él. Como los búhos vuelven a sus nidos y el sol despunta por el horizonte y todavía no hay señal del Quarg, es entonces cuando empieza a preguntarse si lo estarán tomando por un necio...

64 BRUJERIA

Tu Aventurero es acusado de brujería y es perseguido a través las calles por una chusma enfadada. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3. Tu Aventurero escapa saltando el muro de la Asentamiento, cayendo en un foso de agua fétida, mientras los habitantes le lanzan huevos y fruta podrida, y se aleja hacía la lejanía donde deberá esperar al resto fuera de la ciudad.

4-5. Tu Aventurero escapa por una calleja lateral, pero ahora debe ir con mucho cuidado y disfrazarse para que no lo reconozcan cuando esté en público.

6. Tu Aventurero se encara a la chusma enojado exigiendo una explicación. Gritando se impone por encima del líder del gentío, y poco a poco se disuelven volviendo a sus casas, mientras entre todos le dan 100 MO como compensación.

65 DÍA TRANQUILO

66 ACCIDENTE

Mientras tu Aventurero ayudaba a cruzar a un decrépito anciano la calle principal, son atropellados por un carro de cervezas que inesperadamente apareció a toda pastilla.

El Aventurero no puede comprar nada ni visitar cualquier Localización Especial durante 1D6 días, debido a que tiene que recuperarse.

Deberá pagar eso sí, los Gastos Diarios normalmente, aunque no deberá tirar en esta tabla de Eventos de Asentamientos.

· TABLAS DE EQUIPO ·

· FABRICANTE DE ARMADURAS ·

EQUIPO	AVENTUREROS B	En	El	H	STOCK	COSTE	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Armadura Cuero	V	V	V	-	5	40	20	Resistencia +1: destruida tras el primer impacto que obtenga un 6 natural al determinar las Heridas o si el Aventurero queda a 0 Heridas.
Pieles	V	V	V	-	4	300	75	Resistencia +1; pueden llevarse además de una Cota de Mallas o Armadura Ligera, en cuyo caso el Aventurero reduce su Movimiento en -1 y debe aplicar un modificador de -1 a todas las tiradas para Impactar.
Cota de Malla	V	V	-	-	6	500	150	Resistencia +2, Movimiento -1.
Armadura Ligera	V	V	-	-	7	1.000	350	Resistencia +2.
Armadura Pesada	V	V	-	-	8	4.000	1.100	Resistencia +3, Movimiento -1 (excepto Enanos).
Armadura de Placas	-	V	-	-	10	7.000	2.500	Resistencia +4, Movimiento -1.
Escudo	V	V	V	-	4	300	75	Resistencia +1; si utiliza Escudo, el Aventurero no puede utilizar Arco ni armas a dos manos.
Pavés	V	V	-	-	9	550	150	Resistencia +2, Movimiento -1. -1 a todas las tiradas para Impactar. Si utiliza un Pavés, el Aventurero no puede utilizar Arco ni armas a dos manos.
NOTA: *El Escudo y Pavés tan sólo son efectivos en combate cuerpo a cuerpo y contra proyectiles, no contra fuego ni contra magia.*								
Casquete	V	V	V	-	4	100	12	Resistencia +1: destruido tras el primer impacto que obtenga un 6 natural al determinar las Heridas o si el Aventurero queda a 0 Heridas.
Capacete	V	V	V	-	7	500	150	Resistencia +1.
Yelmo	V	V	-	-	9	1.000	350	Resistencia +2.

· EL FLECHERO ·

EQUIPO	AVENTUREROS B	En	El	H	STOCK	COSTE	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Arco Corto	V	-	V	V	5	150	20	Fuerza 1; puede disparar tantas veces como Ataques tenga el Aventurero.
Arco Largo	V	-	V	-	8	300	40	Fuerza 4; un disparo por turno.
Flechas	V	-	V	V	3	20	-	Suficientes flechas para utilizar un Arco Corto o un Arco Largo durante toda una Aventura.
1D6 Flechas Incendiarias	V	-	V	V	8	100	-	Si impacta, tira 1D6; si obtienes 4 o más, el objetivo se incendia y cada turno sufrirá 1D6 Heridas (que no podrá reducir con su Resistencia o Armadura), hasta que al determinar el daño obtengas un resultado de 1 o 2, momento en que se extinguirá.
Ballesta	-	V	-	V	9	1.000	200	Fuerza 5, un disparo por turno.
Pistola – Ballesta	-	V	V	V	10	1.500	250	Fuerza 3, tres disparos en un turno, necesita un turno entero para recargar. Alcance: 5 casillas.
Pivotes de Ballesta	-	V	V	V	3	30	-	Suficientes Pivotes para utilizar una Ballesta o Pistola-Ballesta durante toda una Aventura.

· MAESTRO ARMERO ·

EQUIPO	AVENTUREROS B	En	El	H	STOCK	COSTE	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Daga	V	V	V	V	4	75	20	Fuerza 1; arma de combate cuerpo a cuerpo o proyectiles. Si se lanza puede recuperarse después de matar todos los Monstruos de la estancia.
Cuchillo	V	V	V	V	2	40	5	Fuerza 1; puede ocultarse en la bota del Aventurero.
Espada	V	V	V	V	5	200	15	Daño 1D6+Fuerza Aventurero.
Espada Larga	V	-	V	V	7	400	20	Fuerza +1; -1 a todas las tiradas para Impactar.
Mandoble	V	V	V	-	8	700	35	Fuerza +4, Iniciativa -1; Ataques -1; no puede utilizarse Escudo si se empuña esta arma.
Espada Ancha	V	-	-	-	7	500	25	Fuerza +3; -1 a todas las tiradas para Impactar.
Hacha	V	V	-	-	4	150	15	Daño 1D6+Fuerza Aventurero.
Hacha de Batalla	V	V	-	-	8	500	35	Fuerza +2; no puede utilizarse Escudo si se empuña esta arma.
Hacha Arrojadiza	V	V	-	-	7	300	35	Fuerza +1; arma de combate cuerpo a cuerpo o proyectiles. Si se lanza puede recuperarse después de matar todos los Monstruos de la estancia.
Lanza	V	V	V	-	8	200	20	Arma de combate cuerpo a cuerpo o proyectiles. Iniciativa +1 durante el primer turno de combate. Combate en filas. Daño 1D6+Fuerza Aventurero. Si se utiliza como arma de proyectiles impacta de 4+ y tiene la Fuerza del Aventurero.
Maza	V	V	-	-	7	250	20	-1 a todas las tiradas para Impactar, pero si obtiene un 6 antes de modificar en la tirada para Impactar, causa 1D6 Heridas adicionales.
Martillo de Guerra	V	V	V	-	10	400	100	Si obtienes un 6 antes de modificar en la tirada para Impactar, causa 1D6 Heridas adicionales.
Estrellas Arrojadizas	V	-	V	V	6	100	35	Fuerza 1; arma de proyectiles. -1 a la HP. Ignora armaduras. Por precio se dispone de suficientes Estrellas Arrojadizas para toda la Aventura. El Aventurero puede lanzar tantas Estrellas Arrojadizas como Ataques tenga.
Mayal	V	V	-	-	9	250	100	Fuerza +2; -2 a todas las tiradas para Impactar.
Nudillos de Metal	V	V	V	V	8	100	25	Fuerza 4; -2 a todas las tiradas para Impactar.
Alabarda	V	-	V	-	7	250	75	Fuerza +1; Iniciativa -2; no puede utilizarse Escudo si se empuña esta arma. Combate en filas.

· COMERCIANTE DE ANIMALES ·

EQUIPO	AVENTUREROS B	En	El	H	STOCK	COSTE	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Mula	V	V	V	V	6	200	100	Puede transportar al Aventurero entre aventuras reduciendo el viaje en una semana; aumenta los gastos diarios en una moneda de oro al día. Al salir de un Asentamiento tira 1D6, con un resultado de 1 la mula ha sido robada.
Caballo	V	-	V	V	8	500	200	Puede transportar al Aventurero entre aventuras reduciendo el viaje en dos semanas; aumenta los gastos diarios en dos monedas de oro al día. Al salir de un Asentamiento tira 1D6, con un resultado de 1 el caballo ha sido robado.
Corcel de batalla	V	-	V	-	10	1000	400	Puede transportar al Aventurero entre aventuras reduciendo el viaje en dos semanas; aumenta los gastos diarios en tres monedas de oro al día. Al salir de un Asentamiento tira 1D6, con un resultado de 1 el corcel ha sido robado. Si durante el viaje en una tirada de eventos ocurre algún tipo de lucha, suma +1 a cualquier tirada de dados requerida.
Carreta	V	V	V	V	7	300	100	Una carreta puede transportar a cuatro Aventureros y todo su equipo. Necesita cualquier animal de tiro descrito más arriba. Reduce el viaje en una semana.

· MERCADER ·

EQUIPO	AVENTUREROS B	En	El	H	STOCK	COSTE	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Cuerda	✓	✓	✓	✓	5	30	5	Permite escapar de un pozo. Tira 1D6 después de utilizarla; con un resultado de 1 o 2 se rompe y debes borrarla de tu Hoja de Control.
1D6 Vendas	✓	✓	✓	✓	7	50 C.U.	5	Cada venda permite al Aventurero curar 3 Heridas. Un solo uso por venda. Al finalizar la Aventura tira 1D6 por cada venda, con un resultado de 1,2 o 3 se rompe y debes borrarla de tu Hoja de Control.
1D6 Provisiones	✓	✓	✓	✓	5	50 C.U.	-	Cada punto de provisiones permite al Aventurero curar 2 Heridas. Al final de la Aventura las provisiones no utilizadas deben tirarse pues se habrán podrido.
1D6 Estacas	✓	✓	✓	✓	7	100 C.U.	10	Cada Estaca permite mantener cerrada una puerta un turno. Para utilizar una estaca el Aventurero debe estar adyacente a la puerta. Una vez clavada la estaca, la puerta no puede abrirse si no es derribando la puerta, para lo cual el Monstruo debe permanecer adyacente a la puerta. Tira 1D6+Fuerza del Monstruo; si el resultado es 9 o más, el Monstruo habrá tirado abajo la puerta.
1D6 Barriletes de Cerveza	✓	✓	-	✓	5	50 C.U.	-	Habilidad de Armas -1; Iniciativa -1; Fuerza +1 (Enanos +2); suma +1 a los chequeos de Miedo o Terror. El efecto tan solo dura 1 turno. Si el hechicero bebe no podrá lanzar hechizos durante 2 turnos.
Nota: *Una vez determinado si el Mercador dispone de vendas, provisiones, estacas o barriles de cerveza, efectúa la tirada de 1D6 para determinar la cantidad. El Aventurero debe adquirir la totalidad de la mercancía, o será expulsado del Almacén del Mercader, al que ya no podrá volver mientras permanezca en la Asentamiento.*								
Ropas de calidad	✓	✓	✓	✓	6	50	20	-
Botas	✓	✓	✓	✓	4	20	10	-
Incienso	✓	✓	✓	✓	7	300	75	Si el Aventurero no hace nada (ni siquiera mover) durante un turno, y no hay ningún Monstruo sobre el tablero, podrá entrar en Trance y curar 1 Herida.

· MAESTRO EN ARMAS DE FUEGO ·

EQUIPO	AVENTUREROS B	En	El	H	STOCK	COSTE	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Ristra de Pistolas (2)	-	✓	-	✓	10	3.000	600	Fuerza 6; cada pistola puede disparar una vez cada dos turnos (necesita un turno entero para recargar). Alcance: 6 casillas.
Mosquete	✓	✓	-	✓	11	2.000	700	Fuerza 8; debe aplicarse un modificador de -2 a la Habilidad de Proyectiles de quien dispara. Puede disparar una vez cada dos turnos (necesita un turno entero para recargar). Si el disparo mata a un Monstruo, el que se encuentre directamente detrás de él se verá afectado por el disparo con un modificador de -1 a la Fuerza por cada Monstruo muerto por el mismo disparo.
Pólvora y munición	✓	✓	-	✓	4	200	-	Suficiente pólvora y munición para disparar una Pistola o Mosquete durante una aventura.

ADQUISICIONES IMPORTANTES

Son artículos reservados para los Aventureros especialmente adinerados, quienes han logrado tal fama que incluso están pensando en retirarse, hacerse general de un ejército o el señor de inmensurables parcelas de tierra.

Como tal, estos objetos no sirven para nada en especial durante la exploración en Warhammer Quest, por lo tanto ahorra en buena medida tanto como puedas si decides gastarlo en uno de estos. En caso de comprarlo, estaría bien darle un nombre propio y una historia más personal de forma que puedas presentar a tu Aventurero como dueño de tal objeto. Por ejemplo, Cromm, el Bárbaro, señor del Castillo Deathcliffe. Queda más impresionante que Cromm, el Bárbaro.

Adquisiciones Importantes	
Fuerte	**100.000 m.o.**
Castillo	**300.000 m.o.**
Palacio	**400.000 m.o.**
Fortaleza	**600.000 m.o.**
Templo	**50.000 m.o.**
Barco de Vela	**50.000 m.o.**

· EL PUERTO DE MAR ·

Esta es el primer artículo de dos que se publicaron en la White Dwarf, que introducían ciudades costeras, viajes oceánicos y Reinos Perdidos en tus campañas de Warhammer Quest. En esta primera parte están todos los detalles de una nueva Población: un Puerto de Mar, donde los Aventureros podrán experimentar todas las emociones de la vida en el puerto.

· AVENTURAS ESPECIALES ·

¿Queda alguna región por explorar por los Aventureros en sus partidas a lo largo y ancho del Viejo Mundo? ¿Hay algún profundo subterráneo que permanezca oculto? ¿Hay torres perdidas que hayan quedado inexploradas? ¿Hay cuevas, infestadas de Goblins, que no hayan sido ya conquistadas? ¿Hay algún malvado Nigromante que no se encoja de terror con la mera mención del nombre de vuestro grupo?

Si la respuesta a todas estas preguntas es un gran no, entonces, a lo mejor, el Viejo Mundo ya no es lo suficientemente grande para tu Aventurero y para s u grupo. Quizás debáis empezar a buscar más lejos. A buscar detrás de las grandes extensiones del océano, o de los grandes desiertos más allá del cualquier mapa conocido, para así encontrar los reinos legendarios conocidos como los Reinos Perdidos. Estas son tierras envueltas en el misterio donde extraños y malvados monstruos guardan grandes tesoros y riquezas que han permanecido ocultos durante milenios.

Esta es la primera de dos partes, diseñadas para habilitar tus aventuras en tierras tan lejanas como Nipón, Cathay, Lustria, Arabia, etc. Por supuesto, para alcanzar estas tierras deberás cruzar los mares, y para ello vas a tener que encontrar un barco. En esta primera parte introduciremos un nuevo tipo de Población: el Puerto de Mar, el cual podrán explorar los Aventureros y, en ocasiones, zarpar desde él hacia su destino elegido.

· EL PUERTO DE MAR ·

Después de completar un subterráneo, los Aventureros pueden elegir viajar a un Puerto de Mar en lugar de ir a una Ciudad, Pueblo o Aldea.

Ir a un Puerto de Mar les lleva 1D3 + 6 semanas. Así como conseguir un pasaje a reinos lejanos, los Puertos de Mar son centros de comercio bulliciosos y tus Aventureros pueden elegir ir a un Puerto de Mar por los muchos objetos raros que se pueden comprar, ¡para entrar en algunas de las tabernas más duras del Viejo Mundo!



Un Puerto de Mar cuenta como una Ciudad y puedes seguir todas las mismas reglas para los Gastos Diarios, tiradas de disponibilidad y todo lo demás. Tiene todas las mismas Localizaciones Especiales que te podrías encontrar en cualquier otra Ciudad. Puedes pasar cada día haciendo tus cosas usuales, como ir a comprar suministros y entrenar. Elfos, Enanos y otras razas podrán visitar sus respectivos Barrios. Al final del día deberás tirar en la tabla normal de los Eventos de Ciudad como siempre.



· ZONA PORTUARIA ·

Alternativamente, tu Aventurero puede elegir bajar a la Zona Portuaria. La Zona Portuaria tiene un número de Localizaciones Especiales que puedes visitar, las cuales se detallan a continuación. Además, tienes la posibilidad de encontrar a un Capitán de barco que te lleve al extranjero. Si pasas el día en la localización de la Zona Portuaria deberás tirar en la Tabla de Eventos de la Zona Portuaria en lugar de tener que hacerlo en la Tabla de Eventos de Ciudad.



· EVENTOS EN LA ZONA PORTUARIA ·

Tira 1D66, cualquier regla que se aplique a los Eventos en Ciudad, se aplica también a los Eventos en la Zona Portuaria.

11-13 BUENA PESCA

Buscando un barco, tu Aventurero se topa con un tipo que tiene toda la pinta de un Capitán de barco, pero que desafortunadamente no habla la misma lengua. Trata de impresionar al Aventurero con una amplia colección de cartas marítimas y la habilidad de su tripulación.

El grupo embarca inmediatamente (resuelve cualquier actividad que tengan que realizar, antes de marchar). Sin embargo, el capitán resulta ser un viejo pescador y el grupo pasa los siguientes dos meses vagando por la costa de Norsca pescando. Tira en la tabla de Eventos Oceánicos (ver segunda parte, en los Reinos Perdidos).

Cuando llegas de vuelta al Puerto de Mar sientes nauseas con todo lo relacionado con el pescado.

14-16 CAPITÁN

Tira en la Tabla del Capitán (ver los Reinos Perdidos).

21-23 VIEJO LOBO DE MAR

Mientras caminas por el embarcadero, en el barrio de los almacenes, te topas con un viejo marinero lisiado. El tuerto, veterano pata de palo, te habla de los mejores lugares para encontrar un capitán decente. La próxima vez que tengas que efectuar una tirada en la Tabla del Capitán en esta Población, aplica un modificador de +1 a la tirada.

24 PIRATA

Tira en la Tabla del Capitán. Sin embargo, el capitán que has encontrado es un pirata. Si aceptas embarcar en su barco, ¡os convertiréis en unos fugitivos de la ley! Desde ahora sois piratas, anótalo en tu Hoja de Control de Aventurero. Este resultado afectará al resultado de Acusado de Piratería.

25-31 DÍA TRANQUILO

32 ACUSADO DE PIRATERÍA

Escuchas un grito, y al girarte ves a un hombre harapiento que te apunta con el dedo: "¡Miradlo, este es uno de los tripulantes del capitán Barba azul, que asalto mi barco la semana pasada!" Si tu Aventurero es realmente un Pirata, tira 1D6. ¡Con un 1 e res apresado y ahorcado! Con un 2+ escapas de tus perseguidores, pero deberás abandonar la Población inmediatamente para evitar nuevos problemas. Si no eres un pirata, deberás pasar dos días en el calabozo hasta que tu nombre sea comprobado. Mira el Calabozo.

33-36 ADUANEROS

Te paran unos oficiales de aduana, que consideran que tus armas mágicas y tesoros son objetos de arte de contrabando. Debes pagar un impuesto del 10%. Suma el valor de todos los objetos de tesoro que poseas (no cuentes el oro ni los objetos ordinarios de equipo) y divide el resultado por 10. Debes pagar el resultado en monedas de oro o entregar un objeto de tesoro, o vender una pieza de tesoro para llegar al valor indicado.

41-43 CAPITÁN

Tira en la Tabla del Capitán. (Ver Los Reinos Perdidos).

44-51 CAÍDA EN LOS MUELLES

Caminando por el muelle de carga, resbalas con algo desagradable y te caes al agua. Después de salir a flote unas cuantas veces en las aguas residuales, comienzas a hundirte lentamente tragando mucha agua, hasta que un marinero, que pasaba por allí, te lanza un cabo y logras alcanzarlo antes de desfallecer del todo.

Cuando te despiertas, estas en un sucio hospital, donde te recuperas de varias enfermedades que has contraído al tragar agua contaminada. Deberás estar, durante 1D6 días, en el hospital. No podrás llevar a cabo ninguna acción, aunque no deberás tirar en la tabla de Eventos de Población.

52-55 TARJETA DE EMBARQUE

Durante tu búsqueda te encuentras, tirada en el suelo, una tarjeta de embarque. El pasaje sirve para subir a bordo del barco más prestigioso del Imperio, el KLF II, el orgullo de la flota. Puedes tratar este resultado como un 6 en la Tabla del Capitán (es decir, viaje en la nave del Señor Almirante Krueger).

Sin embargo, esto tiene su riesgo, ya que el verdadero dueño del pase puede aparecer e informar de su desaparición (o robo). Tira 1D6 cuando tu grupo vaya a embarcar. Con un resultado de 1, 2 o 3, son detenidos por el robo y mandados al Calabozo durante 1D6 días (tira una sola vez para la condena de todo el grupo).

56-62 PLAGA DE RATAS

Resultas mordido por una rata mientras investigaba s la condición de la bodega de carga del barco. Anota en tu hoja de Aventurero, que eres una víctima potencial de la peste. Cuándo subas a bordo del próximo barco, tira 1D6. Con un resultado de 1, la peste se ha extendido rápidamente por todo el barco.

Milagrosamente, tú y todos tus compañeros sobrevivís, pero el resto de la tripulación muere, o está demasiado enferma como para gobernar el barco, y el viaje se alarga 1D6 meses adicionales, para completarse. Con un resultado de 2 +, caes bastante enfermo durante una semana, pero te las arreglas para esconder las ampollas y la fiebre. Tu Aventurero, finalmente, se siente mejor y el aire del mar le ayuda a ponerse en pie nuevamente.

63-66 DÍA TRANQUILO



· LOCALIZACIONES EN EL PUERTO DE MAR ·

Puedes visitar una localización en el Puerto de Mar por día, como en cualquier otro Asentamiento. La Taberna Portuaria tiene sus propias reglas.

· PUESTO COMERCIAL ·

Mientras estén en un Puerto de Mar, los Aventureros pueden intentar probar suerte y comerciar con las mercancías exóticas y raras que pasan por el puerto cada día. Tu Aventurero debe decidir primero que producto (o varios si quiere) va a comprar.

MERCANCÍA	Margen Coste	Valor Venta	Venta
Sedas	30	1	10
Perfumes exóticos	60	2	10
Especias extranjeras	100	3	15
Vinos y licores	150	3	20
Armas antiguas*	200	4	20
Esclavos*	300	5	25

Primero tira 1D6 para ver cuántas de estas mercancías hay disponibles. Puedes comprar todas las mercancías disponibles por el valor indicado en la tabla de coste. Sin embargo, si obtienes un resultado de 1 en la tirada, no habrá mercancías disponibles en este momento.

Después de comprar todas tus mercancías, puedes tratar de venderlas en las calles. Por cada artículo de mercancía tira un número de dados hasta igualar al Valor Margen de Venta de la mercancía. Podrás tirar desde un dado hasta un máximo de su valor en Margen de Venta. Suma el total de todos los dados y multiplícalo por el Valor de Venta. El total es la cantidad de oro que recibes por la venta de un objeto. Sin embargo, si sacas un 1, en cualquiera de los dados, el comprador descubre que el producto es de m ala calidad y entonces no recibirás oro por él, y además perderás el artículo. Puedes repetir estas tiradas hasta que vendas todos tus productos.

· MUELLE DE CONTRABANDO ·

Si estas tratando de comerciar con artículos ilegales (marcados con un * en la tabla de mercancías), existe el riesgo de ser arrestado por las autoridades. Si obtienes algún 1 en la tirada, tira otro 1D6. Con un 1 o 2, has perdido la venta y eres capturado y arrestado. Todas tus mercancías ahora son confiscadas (las legales y las ilegales) y ¡estarás una semana en el Calabozo!





· CALABOZO ·

El Calabozo no es un lugar que se visite por gusto. Pero, mientras estés en un Puerto de Mar, puede que te metas en líos y termines en él.

Compartirás celda con hombres despiadados, ladrones y asesinos, y también con contrabandistas, alborotadores y piratas. Muchos de tus compañeros de celda vienen de tierras extranjeras y hablan dialectos extraños (¡y tienen muy mal aliento!) Cada día que tu Aventurero esté en el calabozo tira 1D6 en la siguiente tabla para conocer el Evento:

1 ¡Deportado! A tu Aventurero lo han metido en una celda diferente y empieza a notar la extraña sensación de que va a ser enviado a una colonia penal lejana ¡por el resto de sus días! Tira 1D6, con un resultado de 1 falla en su intento de fugarse de esta prisión y es enviado muy lejos. ¡No vuelve a saberse nada de él! Con un 2+ tu Aventurero consigue escapar de la celda especial y de su horrible destino.

2 ¡Gachas en mal estado! A tu Aventurero le sirven una comida espantosa, como rancho. Por eso, durante la siguiente aventura, tu Aventurero comenzará con un -2 Heridas de sus Heridas Iniciales.

3 ¡Látigo de nueve colas! A los guardias no les gusta ni tu aspecto, ni como les estás mirando. Tu Aventurero es llevado al patio del calabozo y es azotado con el temido látigo de nueve colas. Tu Aventurero sufrirá un modificador de -1 en su Resistencia, durante la siguiente aventura. Cambia los próximos resultados de 3 por 4-5, si tienes que volver a tirar en esta tabla para permanecer aún en el calabozo.

4-5 ¡Picar piedra! Tu Aventurero se pasa el día entero encadenado, junto con tus compañeros, picando rocas sin parar hasta convertirlas en pequeñas piedras, en la cantera local.

6 ¡Mapa del tesoro! Te encuentras con un hombre viejo y muy delgado, calvo y con un gran bigote que gesticula de manera constante y maldice en voz alta, en un idioma extranjero. Sin mediar palabra te mira y te entrega un arrugado pergamino, que resulta ser un mapa de un tesoro perdido. Cuando tu Héroe finalice y complete su próxima aventura recibirá 1D6 x 100 monedas de oro adicionales.

· TABERNA PORTUARIA ·

Tira 2D6 y aplica los modificadores habituales de las tabernas (Cazador de Brujas y Elfo -4, Hechicero -3, Sacerdote Guerrero y Explorador Elfo -2).

2 RECLUTADO

Mientras estás tranquilamente en la taberna, bebiendo en la barra, una patrulla de la Marina Imperial entra en el local para obligar a los clientes a alistarse, tira 1D6. Con un resultado de 1, el Aventurero se une a la Marina, pero pronto averigua que es destinado para toda la vida en el océano. ¡Tu Aventurero parte en la próxima Galera de Guerra y nunca se le vuelve a ver! Con un resultado de 2-5 tu Aventurero debe pagar 2D6 x 10 monedas de oro para sobornar la patrulla. Si obtiene un 6 tu Aventurero se pone en pie y proclama ser el Señor Almirante Krueger y después de multar a la patrulla con 1D6 x 10 monedas de oro los despide y amenaza con ordenar que les den una docena de latigazos a cada uno.

3 CONCURSO DE BAILE

En el local tiene lugar un concurso de baile, para ver quién baila mejor el hornpipe. Animado por la cerveza, tu Héroe decide entrar. Se pone unos pantalones entallados y se pone a bailar delante de una multitud de marineros. Si bailas un hornpipe durante al menos medio minuto, tu Héroe ganará el concurso y 2D6 x 10 monedas de oro. Si se niega, es ridiculizado despiadadamente y su reputación bajará de manera considerable. Cualquier tirada en la tabla del Capitán tiene un modificador de -1 mientras en esta Población.

4 UN PEQUEÑO NEGOCIO

Un par de marineros astutos se acercan a tu Héroe y le piden ayuda con su operación de contrabando. Si aceptas tira 1D6. Con un resultado de 1, te descubren y te detienen, mientras los marineros intentaban descargar su contrabando. Te envían al Calabozo durante dos días. Con un 2 o más, tu Aventurero gana 2D6 x 50 monedas de oro mediante la venta de sus sospechosas mercancías.

5 EL PUNTO NEGRO

Mientras tu Aventurero esta tranquilamente en un rincón pensando en sus propias cosas, se le acerca un hombre que camina con una muleta, y con un loro en su hombro. Sin mediar palabra, el extranjero aprieta a prieta la mano de tu Aventurero, dejándole un mapa de fieltro con un punto negro, mientras susurra unas palabras y desaparece en la penumbra. El Punto Negro es tanto una bendición como una maldición, como quieras verlo, ya que dará lugar a un gran tesoro, pero con un gran riesgo. Durante la próxima aventura, los Monstruos atacarán a tu Aventurero antes que al resto del grupo. La regla del uno contra uno se aplica, pero siempre será atacado, si es posible, y los Monstruos sobrantes también te atacarán a ti. Sin embargo, si concluyes con éxito toda la aventura, a lo largo del subterráneo, ganarás 1D3 objetos de tesoro de estancia adicionales como recompensa.

6 ENFERMO COMO UN LORO

La taberna está celebrado la noche especial "Bebe hasta dejar el bar seco", coincidiendo con las fiestas locales. Atrapado en el festejo, la magia de la noche empieza a difuminarse y empiezas a ver doble las botellas de ron. Cuándo el Aventurero se despierta, está acostado en un callejón al otro lado de la Población, con una gran calavera y hueso cruzados tatuado en el pecho, y debajo hay escrita una frase: (los otros jugadores deciden que frase te encuentras tatuada) "Marinero de agua dulce inútil", "Pescador del demonio", "Pedazos de bacalao", "Niñato del Sureste" son algunos ejemplos principales.

7 CONCURSO DE BEBIDA

Te retan a un concurso de bebida. Elegís beber Ron del Capitán Ahab, el ron más fuerte del Viejo Mundo. Tira 1D6 con los modificadores de Taberna, y el adversario otro 1D6. Repite el proceso y lleva la cuenta del total de ambos concursantes, esta será la medida de lo borrachos que están. El primero en llegar a un total de 30, pondrá los ojos en blanco y dirá algo incomprensible, sobre su madre, ¡mientras se desploma en el suelo y comienza a roncar sonoramente! Si ganas, conseguirás una petaca con 1D6 tragos de Ron. Cada trago suma +1D6 a tu tirada de daño, durante un turno. Sin embargo, tira 1D6 por cada trago bebido, con un resultado de 1, el Ron se te sube a la cabeza y caes mareado, coloca tu miniatura boca abajo 1D6 turnos.

¡Puedes beber más de un trago por turno, si te atreves! Si pierdes te despertarás, horas más tarde, perdido en la bahía a bordo de un pequeño bote sin remos. Deberás emplear el siguiente día en volver al Puerto de Mar, aunque no tendrás que tirar en la Tabla de Eventos de Población. Si ambos participantes llegan al límite de 30 en el mismo trago, entonces tu Aventurero pierde, ya que los compinches le arreglan las cosas para que gane él.

8 BUENOS DADOS

Participas en una partida de dados, que se celebra en un rincón de la taberna, con algunos oficiales del puerto que están de servicio. Tu suerte es muy buena y ganas 2D6 x 10 monedas de oro.

9 CAPITÁN BEBIDO

Tropiezas con un capitán de barco que parece estar borracho. Afirma que es capaz de llevarte hasta el límite del mundo, y más allá. Aunque la propuesta es estúpida, aceptas. Tira en la tabla de Capitán, aplicando un modificador de -1, además de otros modificadores que hayas acumulado. Resulta no ser un capitán tan bueno como afirmaba...

10 TALLA DE MARFIL DE LA SUERTE

Pasas la noche escuchando las increíbles historias de un viejo marinero que afirma ser el propio Capitán Nemo. Lo invitas a varias rondas, en un vano intento de hacerle callar, lo que te cuesta 1D6 x 10 monedas de oro. Al final de la noche, te entrega una fina talla de marfil, de un aspecto verdaderamente antiguo, y afirma que le ha salvado la vida en muchas ocasiones. La talla puede utilizarse, una vez, para forzar a un Monstruo a repetir una tirada para Impactar, pero deberás aceptar el segundo resultado.

11 ESPADACHÍN

Un joven capitán te enseña a salir de un apuro, con la ayuda de una cuerda y un sitio donde anclarla. Puedes utilizar esta artimaña, una vez por aventura. Te destrabas automáticamente y mueves hasta seis casillas, a pesar de cualquier Monstruo u obstáculo que haya en el camino.

12 VIEJA CANCIÓN DE MAR

Te enseñan las primeras estrofas de una conmovedora canción de marineros "Qué hacer con el Halfling borracho". Cuando la cantes en voz alta, rompes cristales y aterrorizas enemigos. Puedes cantar esta canción, una vez por aventura. Elige a un Monstruo, que esté en contacto contigo y tira 1D6, con un 4+ las discordantes notas de la canción provocan la huida del Monstruo, retíralo del tablero. Sin embargo, con un 1-3, tu estruendosa canción hace enfurecer tanto al Monstruo, que sólo te atacará a ti el resto del combate.

· LOS REINOS PERDIDOS ·

Este es el segundo artículo que finaliza con el tema de viajes al extranjero, presentamos las reglas para una vida en el océano. Ahora tus Aventureros pueden buscar fortuna en tierras lejanas... ¡Por supuesto, tienen que sobrevivir primero a los peligros del mar!

· EL PUERTO DE MAR ·

Anteriormente introducimos el Puerto de Mar, donde tus Aventureros podían ir de parranda a las Tabernas Portuarias, ganar algo de dinero comerciando o ¡ser forzados a alistarse en un barco! Bueno, ahora ya han tenido su diversión, aquí están las reglas para los viajes oceánicos y los legendarios Reinos Perdidos.

· LOS REINOS PERDIDOS ·

Siempre que dos, o más, Aventureros se reúnen, hablan con satisfacción de sus viajes por los Reinos Perdidos. Son parajes muy lejanos y el término se refiere generalmente a países exóticos tales como las tierras del Sur, Lustria, Nipón y Cathay. En estos reinos, se rumorea que están repletos de tesoros, llenos de catacumbas apenas exploradas.

Sin embargo, alcanzar estos reinos no está exento de riesgos. Un grupo de Aventureros en busca de los Reinos Perdidos debe primero sobrevivir a los peligros de un bullicioso Puerto de Mar, encontrar un Capitán lo suficientemente bravo o estúpido para darles un pasaje y entonces cruzar millares de millas de mar. Los peligros del viaje por el océano son muchos, desde tempestades a ataques por parte de gigantescos Krakens. Los piratas también navegan por las aguas buscando barcos mercantes...

Antes de poder partir a algún punto del mapa, los Aventureros deben localizar a un Capitán que pueda darles pasaje para llevarlos a los Reinos Perdidos. Esto puede ser un poco precario y peligroso, y dependerá, en gran medida, de lo desesperados que estén los Aventureros por llegar a su destino. La mayoría de los Aventureros llegarán al Puerto de Mar con la esperanza de encontrar un Capitán de confianza con un barco sólido y una tripulación fiable.

Sin embargo, según pasa el tiempo, los Aventureros tendrán que bajar sus estándares un poco. Ciertos resultados en las Tablas de Eventos de la Zona Portuaria y de la Taberna Portuaria, indican que el Aventurero ha encontrado un Capitán dispuesto y capaz de darles pasaje para cruzar las rizadas olas. Para saber exactamente el calibre del Capitán encontrado, deberás tirar en la tabla del Capitán.





· EMBARCANDO ·

Una vez que encuentren a un Capitán, deberán saber cuándo parte su barco. Para saber cuánto tiempo debes esperar, antes de que el barco salga, tira 1D6. Con un resultado de 1 o 2, el barco zarpa mañana, con un resultado de 3 o 4, el barco zarpará pasado mañana, y con un resultado de 5 o 6, zarpará dentro de 3 días.

El día que el barco zarpe, el grupo no podrá hacer nada, excepto embarcar. No podrá visitar ninguna localización y no deberá tirar en la tabla de Eventos de Población. Si localizas a otro capitán antes de que tu barco zarpe, puedes elegir navegar con él en su lugar, aunque debes tirar de nuevo para saber cuándo zarpa. Eres libre de cambiar de capitán varias veces, pero si un Capitán ha zarpado ya, no podrás echarte atrás. Recuerda que si decides no subir a un barco en particular, corres el riesgo de permanecer demasiado tiempo y tener que tirar en la Tabla de Eventos Catastróficos.

· VIAJE OCEÁNICO ·

El Viaje Oceánico se trata de forma similar a los viajes entre aventuras. Sin embargo, las distancias de cada viaje son tan grandes, que se miden por meses, y no por semanas. Cada resultado de la Tabla del Capitán te da una idea, aproximada, de cuánto tiempo emplearas en el viaje hacia los Reinos Perdidos, pero no tires para comprobar la duración del viaje hasta que no salga el barco. Por cada mes de viaje, deberás tirar una vez por todo el grupo, en la Tabla de Eventos Oceánicos. Una vez que resuelvas el último Evento, los Aventureros habrán llegado a su destino y podrán comenzar su primera aventura por los Reinos Perdidos.

· TABLA DE CAPITÁN ·

1D6	CAPITÁN DISPONIBLE
1	¡Lo siento, Señor! El tiempo ha empeorado rápidamente y ningún barco zarpará del puerto durante meses. Deberás abandonar la Población e ir a la próxima aventura.
2	Capitán Bob. Bob llega un parche sobre su ojo, aunque jurarías que el parche cambia de ojo constantemente. Desafortunadamente, Bob es tan mal capitán como parece y el viaje se prolonga durante 1D6 + 6 meses. A demás, cada vez que obtengas un resultado de Mes Tranquilo, Bob habrá echado el ancla en alguna isla perdida, o en algún paraje de la costa y los Aventureros deberán jugar una aventura antes de volver a partir. ¡No hay meses sin incidentes con el Capitán Bob!
3	Capitán Scurvy Pete. Scurvy Pete es un pirata de poca monta y un navegador mediocre. El viaje dura 1D6+3 meses. A demás Scurvy Pete y su tripulación pueden robar una carta de tesoro de tus Aventureros con un resultado de 1 en D6 (tira por cada aventurero por separado).
4	Barbanegra. Barbanegra conoce todas las rutas marítimas, y los pasajes a través de estrechos acantilados que pueden reducir el tiempo de viaje. Tira 1D6. Con un 1-3, Barbanegra se ha encontrado con varias tormentas marinas y el viaje se prolonga durante 3D6 meses. Con un resultado de 4+ la ruta de Barbanegra es buena y el viaje dura 1D6 meses (recuerda que esta tira debe realizarse después de zarpar).
5	Capitán Cook. Cook es un gran marinero, navegante e intrépido explorador. El lema de Cook es lento pero seguro y el viaje dura 2D6 meses, cada Evento Oceánico puede repetirse una vez (aunque debes aceptar el segundo resultado).
6	Señor Almirante Krueger. Has conseguido pasaje para subir a bordo del galeón de guerra gobernado por el Almirante Krueger, el KLF III, el barco de guerra más famoso del Imperio. Krueger os pagará, como mercenarios, 50 monedas de oro por cada Evento Oceánico afrontado con éxito (sin contar los Meses Tranquilos). El viaje dura 1D6 meses.

· AVENTURAS EN LOS REINOS PERDIDOS ·

Alcanzar los Reinos Perdidos conlleva grandes riesgos, pues los viajes por mar son traicioneros. Los rumores de fabulosas riquezas están tan extendidos que una banda de Aventureros hábiles (o afortunados) pueden volver con suficientes riquezas de estos reinos exóticos como para vivir como señores (al menos un tiempo).

Hay cuatro cartas de Evento para subterráneos de los Reinos Perdidos: Arenas Movedizas, Pared Deslizante, Pozo de Serpientes y Alarma. Mézclalas con el resto de cartas cuando juegues en los Reinos Perdidos.

Genera la aventura y juega usando las reglas normales. Sin embargo, cada vez que ganes un objeto de tesoro, tira 1D6. Con un 4-6, coge una carta de tesoro adicional.

En el caso de cartas de Tesoro o Tesoro de Estancia, se repartirán como siempre. Para los Tesoros de Estancia Objetivo, cada Aventurero tira por separado y cogen un artículo extra de Tesoro quienes que obtengan 4+.

· CAMPAÑAS EN LOS REINOS PERDIDOS ·

Puedes jugar varias aventuras e n los Reinos Perdidos. Será difícil porque los Aventureros son extranjeros en tierras extrañas y si se involucran demasiado en el ambiente y no respetan alguna tradición local (pueden acabar con sus cabezas en una estaca, o algo peor...).

Por eso, las únicas Poblaciones que pueden visitar, sin temor, mientras se encuentren en los Reinos Perdidos, son Puertos de Mar y Ciudades, que son mucho más cosmopolitas que la mayoría de Poblaciones. Esto hace bastante importante el hecho de aprovisionarse bien, antes de partir en busca de los Reinos Perdidos.

Si no pueden llegar a un Puerto de Mar o a una Ciudad por el motivo que sea (una Ventisca, por ejemplo), pueden optar por arriesgarse visitando una Población más pequeña, aunque puede ser muy peligroso. Podrán realizar todas sus acciones normalmente, pero deben tirar dos veces por Eventos de Población cada día y tirar en la tabla de Eventos Catastróficos después de siete días (y no de catorce). Todos los artículos comprados en los Reinos Perdidos, si no es en un Puerto de Mar o Ciudad, cuestan el doble de lo normal.

Sin embargo, los Aventureros pueden viajar, a través de las tierras salvajes, de un subterráneo a otro, sin parar en una Población, tardando 1D6 + 3 semanas. Resuelve el viaje de forma habitual, tirando en las Tablas de Peligros de Viaje.

· IDA Y VUELTA ·

Para regresar al Viejo Mundo los Aventureros deberán localizar un Puerto de Mar, y un Capitán que pueda llevarlos. Cuando los Aventureros estén de vuelta al Viejo Mundo se aplicarán las reglas normales.

Si estás jugando una partida con Director de Juego, hay muchas posibilidades en los Reinos Perdidos. Los viajes por mar son una buena opción para nuevas aventuras, pueden tropezarse con un barco fantasma gobernado por un Capitán Vampiro, o luchar contra un Leviathan!

· LOCALIZACIONES EN EL PUERTO DE MAR ·

Puedes visitar una localización en el Puerto de Mar por día, como en cualquier otro Asentamiento. En este artículo, os presentamos la nueva Tienda Marina de Guerra.

TIENDA MARINA DE GUERRA

Esta tienda contiene todo lo necesario para sobrevivir en las condiciones más duras. Tu Aventurero puede comprar los siguientes artículos, usando las reglas normales de compra. Cualquier Aventurero puede comprar estos suministros.

EQUIPO	DISPONIBLE	COMPRA	VENTA	REGLAS ESPECIALES
Cuerda de Cáñamo	7	50	10	Este tipo de cuerda, es utilizada por los marineros para asegurar bien las velas de los barcos. Sigue las mismas reglas que una cuerda normal, excepto, que no se romperá con el primer resultado de 1 obtenido.
1D6 Tragos de Ron	6	75 c/u	-	Este fuerte licor, puede aumentar la seguridad de los marineros ante las grandes tempestades. Cada trago otorga +1D6 al Daño causado por el Aventurero, durante ese turno. Tras beber de la petaca, tira 1D6, con un resultado de 1, el licor se le sube a la cabeza y cae al suelo durante 1D6 turnos. Puedes tomar algo más de un trago a la vez, si te atreves.
1D6 Raciones de Mar	8	75 c/u	10	En alta mar, las raciones de comida deberán racionarse muy bien, y deben contener todos los nutrientes necesarios. Cada ración recuperará 2 Heridas al Aventurero que la tome. Al final de cada aventura tira 1D6, con un resultado de 1, la ración se pudre y deberá ser descartada.
Ropas de Calidad	8	100	10	Tu Aventurero viste de forma exótica y parece un mercader importante. El Aventurero puede ignorar el primer resultado de 1, cuando esté comerciando con mercancías en el Puerto de Mar.
Espada Oriental	10	500	50	En los puertos pueden verse armas de formas muy exóticas y de extraña factura. Las espadas, de origen oriental, son ideales para luchadores hábiles, ya que, su diseño favorece los ataques rápidos y precisos. La espada suma la Habilidad de Armas, en lugar de la Fuerza, cuando se aplica el Daño.
Loro	7	75	5	Los loros son una visión común en los puertos y en los barcos que vienen de lugares distantes. El loro permanecerá en el hombro del Aventurero y es capaz de avisarlo de la proximidad de enemigos. Si tu Aventurero es atacado por un Monstruo mediante una emboscada tira 1D6. Con un resultado de 6, el loro avisa a tu Aventurero y el Monstruo pierde su habilidad de Emboscada.
Parche de Ojo	5	50	5	Aunque quizá no lo necesite, el parche le permite al Aventurero tener un aspecto más fiero. Puedes repetir cualquier resultado del calabozo, una vez por encarcelamiento.
Pico y Pala	7	50	20	El Aventurero puede cavar a través de un Derrumbe, durante 2D6 turnos, durante los cuales no podrá hacer nada más. No puede ser utilizado si hay Monstruos en la misma sección de tablero.
Garfio de Pirata	5	50	5	Aunque es utilizado para agarrar cabos sueltos, sus usos pueden ser varios. Un Aventurero, equipado con un garfio, puede intentar enganchar a un Monstruo e intercambiar su posición con él. Tira 1D6 y suma la Fuerza del Aventurero, con un resultado de 7 ó más puedes intercambiar tu posición con el Monstruo y luchar desde tu nueva posición de la forma habitual.
Brújula	8	250	30	Este objeto es muy útil para orientarse por lugares salvajes. El tiempo de viaje se reduce en 1D3 semanas.

· TABLA DE EVENTOS OCEANICOS ·

Tira 1D66 por el Grupo completo, cada mes que esté viajando.

11 REMOLINO
Una noche oscura veis otro velero. Los dos capitanes hablan acaloradamente y el otro capitán informa que hay un enorme torbellino en tu ruta. Tu capitán tiene que trazar una nueva ruta para evitar el remolino, y esto alarga un extra de 1D3 meses tu viaje.

12 BARCOS DE LA ARMADA
Tu barco está atrapado entre una enorme armada de barcos de guerra del Imperio que recorren los mares en busca de enemigos. Aunque esto ofrece algo de protección, el camino será más lento. Si te separas de la flota el viaje no se verá afectado. Sin embargo, tu buque puede unirse a la armada añadiendo 1D3 meses a tu tiempo de viaje. Mientras que el barco este con la flota deberás tratar los siguientes Eventos Oceánicos como Meses Tranquilos: Ataque del Kraken, Serpiente Marina y Piratas.

13 MES TRANQUILO

14-15 TORMENTA MARINA
El Barco se ve envuelto en una tormenta de grandes dimensiones que rasga las velas y mueve por la cubierta todo lo que no está anclado al suelo. Cada jugador debe tirar 2D6 por cada objeto de tesoro, con un doble 1 esa pieza de tesoro ha saltado por encima de la cubierta durante la tormenta y no volverás a verla de nuevo.

16 ¡ATAQUE DEL KRAKEN!
Una mañana tranquila se ve rota cuando un inmenso y poderoso tentáculo emerge de las aguas, atacando a la embarcación. Como todo el mundo se lanza a defender la nave, el Kraken emerge a la superficie y trata de barrer a la tripulación de la cubierta.

Cada Aventurero tiene que tirar para Impactar contra un oponente con Habilidad de Armas 3. Si tu Aventurero impacta, haz una tirada de daño de la manera habitual (el Kraken tiene Resistencia 4). Entre todos los Aventureros deben infligir al menos diez Heridas para rechazar el tentáculo del Kraken. Si esto no funciona son gravemente heridos cuando la nave se zarandea bruscamente al ser el Kraken finalmente expulsado. Cada Aventurero pierde inmediatamente 1D6 Heridas, de sus Heridas Iniciales, durante la siguiente aventura.

21-22 ¡HOMBRE AL AGUA!
Uno de los Aventureros está mirando a un grupo de delfines jugueteando al costado del navío, cuando este de repente recibe un golpe de mar haciéndolo sacudirse violentamente y arrojando al Aventurero por la borda. Determina aleatoriamente a un Aventurero, el cual deberá descartar todas las armaduras que tenga ¡o se hundirá hasta el fondo del mar!

23 MES TRANQUILO

24-25 MAR EN CALMA
El navío de los Aventureros se encuentra en un mar en calma y los rayos de un sol ardiente azotan sus cabezas incesantemente durante días. Cada Aventurero debe tirar 1D6 y sumar su Resistencia. Con un resultado de 6 o menos, el Aventurero sucumbe al golpe de calor y sufre -1 en Fuerza durante la siguiente aventura.

26 PIRATAS
Una vela negra aparece en el horizonte y la figura de un barco pirata puede verse estrellándose contra las olas en dirección hacia la nave. Los rápidos corsarios se preparan para asaltar el barco y tomar posesión de la embarcación. ¡Tienes que luchar contra ellos!

Cada Aventurero debe tirar para Impactar y por daño contra oponentes de Habilidad de Armas 3, Resistencia 3 y 4 Heridas. Los Aventureros con múltiples Ataques pueden atacar a más de un pirata. Una vez que los Aventureros han terminado de atacar, tira 1D6. Si el resultado es mayor que el número de piratas muertos, los Aventureros son dominados ¡y llevados cautivos! Los Aventureros cautivos pierden la mitad de su oro y 1D6 de objetos de tesoro (determinados al azar) antes de ser abandonados en la costa (ver resultado 33).

Si el resultado del 1D6 es igual o menor que el número de piratas derrotados, han desbaratado el ataque y el Capitán de la nave les recompensa, a cada uno, con 1D6 x 50 monedas de oro, por haber salvado su barco.

31 RESCATE
El barco se encuentra con un pequeño bote salvavidas, a la deriva, flotando en medio del océano. A bordo hay varios dignatarios importantes. Estos se sienten tan agradecidos por haber sido rescatados que ofrecen dar al grupo una gran recompensa si consiguen regresar a salvo. Una vez que los Aventureros lleguen a un Puerto de Mar en el Viejo Mundo se puede reclamar la parte de este premio (2D6 x 100 monedas de oro a cada uno).

32 MES TRANQUILO

33 ABANDONADOS EN LA COSTA
Los Aventureros han terminado siendo abandonados en una costa lejana y deben hacer su camino de regreso a la civilización a pie. No saben dónde están, incluso si están o no en el Viejo Mundo.

Los Aventureros tienen que viajar a una Población de la forma normal, pero esto les llevara un extra de 1D6 semanas. Cuando lleguen tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, se encuentran en los Reinos Perdidos, con un 4, 5 o 6, están en el Viejo Mundo. Sigue todas las reglas anteriores, si los Aventureros se encuentran en los Reinos Perdidos.

34 MES TRANQUILO

35 SERPIENTE MARINA

Una enorme serpiente sale estrepitosamente del agua, rompiendo mástiles y destrozando la línea de flotación de la nave, provocando un gran agujero. Tira 2D6 al inicio de cada mes subsiguiente de la jornada. Con un resultado de doble 1, ¡el barco comienza a hundirse y todo el mundo debe tomar los botes salvavidas! Tira un mes más en la tabla de Eventos Oceánicos y luego sigue el Evento 33: Abandonados en la Costa.

36 AMOTINAMIENTO

El ron del barco empieza a escasear y es la gota que colma el vaso para algunos de la tripulación, ¡decidiendo tomar el control! Tu grupo debe decidir del lado de qué facción desean ponerse: de los amotinados o del Capitán y sus seguidores. Una vez que haya decidido, debes averiguar quién gana la lucha por el poder de la nave. Para los amotinados tira 2D6 y anota el resultado. Para el capitán, tira 1D6 y añade al número de su resultado el número de la tabla del Capitán (por ejemplo, +6 para el almirante Krueger).

La facción a la que apoyen los Aventureros puede añadir +2 a su resultado. El que tenga la puntuación más alta gana. Si los Aventureros escogieron el lado ganador, el viaje continúa de forma normal. Si están en el bando perdedor, quedan a la deriva en un bote pequeño. Tira una vez más en la Tabla de Eventos Oceánicos y luego sigue el Evento 33: Abandonados en la Costa.

41-42 ESCORBUTO

Un brote de Escorbuto se propaga entre la tripulación, y los Aventureros deben comer sus propias reservas para evitar los efectos de la enfermedad. Cada Aventurero debe comer una ración de Provisiones al mes, durante los próximos 1D3 meses, o perderá 1 Herida, de forma permanente, por mes comiendo alimentos del barco.

43-44 MES TRANQUILO



45 BUENA PESCA

Los Aventureros pasan las tardes relajados, con cálidas líneas de pesca colgando por el lado de la nave. Cada Aventurero captura peces suficientes para conseguir 1D3 Provisiones que puede utilizar de la forma normal.

46 TESORO PERDIDO

Mientras obtienen agua en una isla desierta, los Héroes se topan con el tesoro de un pirata escondido hace mucho tiempo. El contiene 1D6 objetos de Tesoro.

51-52 MES TRANQUILO

53 NATIVOS

Mientras reabastecen el barco, los Héroes encuentran algunos nativos. Pueden intentar conseguir comida. Por cada objeto de Tesoro que el Aventurero ofrezca, tira 1D6. Con un 1, 2 o 3 no hay intercambio, pero puede ofrecer algo más. Si obtienes un segundo 1, los nativos se ofenden y expulsan a los Aventureros, los cuales sufren 1D6 Heridas sin modificar (que se pueden curar antes de que la próxima aventura). Con un resultado de 4+ el Aventurero recibe 1D6 Provisiones a cambio del objeto (y puede seguir ofreciendo nuevos objetos hasta ser expulsado, si así lo desea).

54 MES TRANQUILO

55 BUSCANDO PERLAS

Anclado en una costa tropical, los Aventureros rastrean algunas de las zonas de buceo en busca de perlas. U n Aventurero puede probar esto por sí mismo tirando 1D6 y añadiendo su Resistencia. El resultado, multiplica do por diez, es el valor en oro de las perlas que ha encontrado (por ejemplo, un 6 significa un valor de 60 monedas de oro). Un resultado de un 1 significa que el Aventurero está agotado y debe detenerse de inmediato.

56 MES TRANQUILO

61 CAPITÁN NEMO

Hay una fuente de espuma frente al barco y un enorme Nautilus Enano aparece en la superficie. El capitán se presenta como Khazra Nemo, el famoso explorador Enano. Ofrece a los Aventureros un nuevo pasaje si le pagan 50 monedas de oro cada uno y defienden su barco. Si aceptan, el resto del viaje sólo durara 1D3 meses más, durante los cuales el grupo podrá tratar cualquier Evento Oceánico como Mes Tranquilo, si saca 4+ en 1D6.

62 MES TRANQUILO

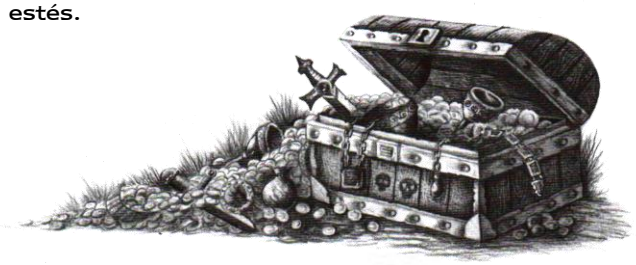
63 RUMBO AL NOROESTE

El capitán ha encontrado una nueva ruta, utilizando los vientos y las corrientes. Esto reduce el viaje en 1D3 meses, con un mínimo de un mes más.

64-65 MES TRANQUILO

66 ¡TIERRA A LA VISTA!

El grito quebranta el silencio: ¡Tierra a la vista! Depende de ti si quieres desembarcar o no. Si te vas, el Capitán acepta y pone rumbo al horizonte. Después de investigar te haces una idea de donde te encuentras. Tira 1D6, con un resultado de 1, 2 o 3 has ido a parar sin saber cómo al Viejo Mundo, en un 4, 5 o 6 estas en los Reinos Perdidos. Ve a la siguiente aventura de inmediato, estés donde estés.



· ARABIA ·

Arabia es un reino de las Tierras del Sur del Viejo Mundo, y hace frontera con Nehekhara. Es un imperio enorme compuesto de muchos califatos, que más en la teoría que en la práctica le deben lealtad al Sultán de Arabia.

En general, Arabia es un lugar bastante civilizado. Sus gentes tenían una gran cultura y bellas artes en abundancia, mientras en el Viejo Mundo aún se golpeaban unos a otros con piedras.

Aunque bastante afectada por la depredación de los No muertos, Arabia sigue siendo una nación muy poderosa, que gira en torno a grandes ciudades costeras y puertos marítimos, tribus aisladas y caravanas que cruzan el desierto.

En el interior del vasto continente de las tierras del sur, todo está en ruinas. Algunas son ciudades que fueron testigo de los combates en las cruzadas del Imperio y Bretonia, otras son tumbas aisladas, otras son fortalezas secretas donde habitan cosas malvadas y otras más son ciudades que una vez fueron orgullosas y ahora están destruidas por la devastación de los No muertos, sobre todo Bel-Aliad, destruida por el Rey Nigromante Arkhan el Negro hace milenios, y el antiguo templo de Zandri, donde hace mucho tiempo que se rumorea que es el refugio de un nigromante.

En las ciudades, todo es diferente. Grandes palacios abovedados, hogar de sultanes mimados y riqueza más allá de los sueños más salvajes de incluso Enanos (que tienen sueños muy salvajes respecto al oro), se ciernen sobre serpenteantes calles estrechas y casas de adobe. Bulliciosos mercadillos en los que casi cualquier cosa puede ser comprada, con la cantidad adecuada de dinero.

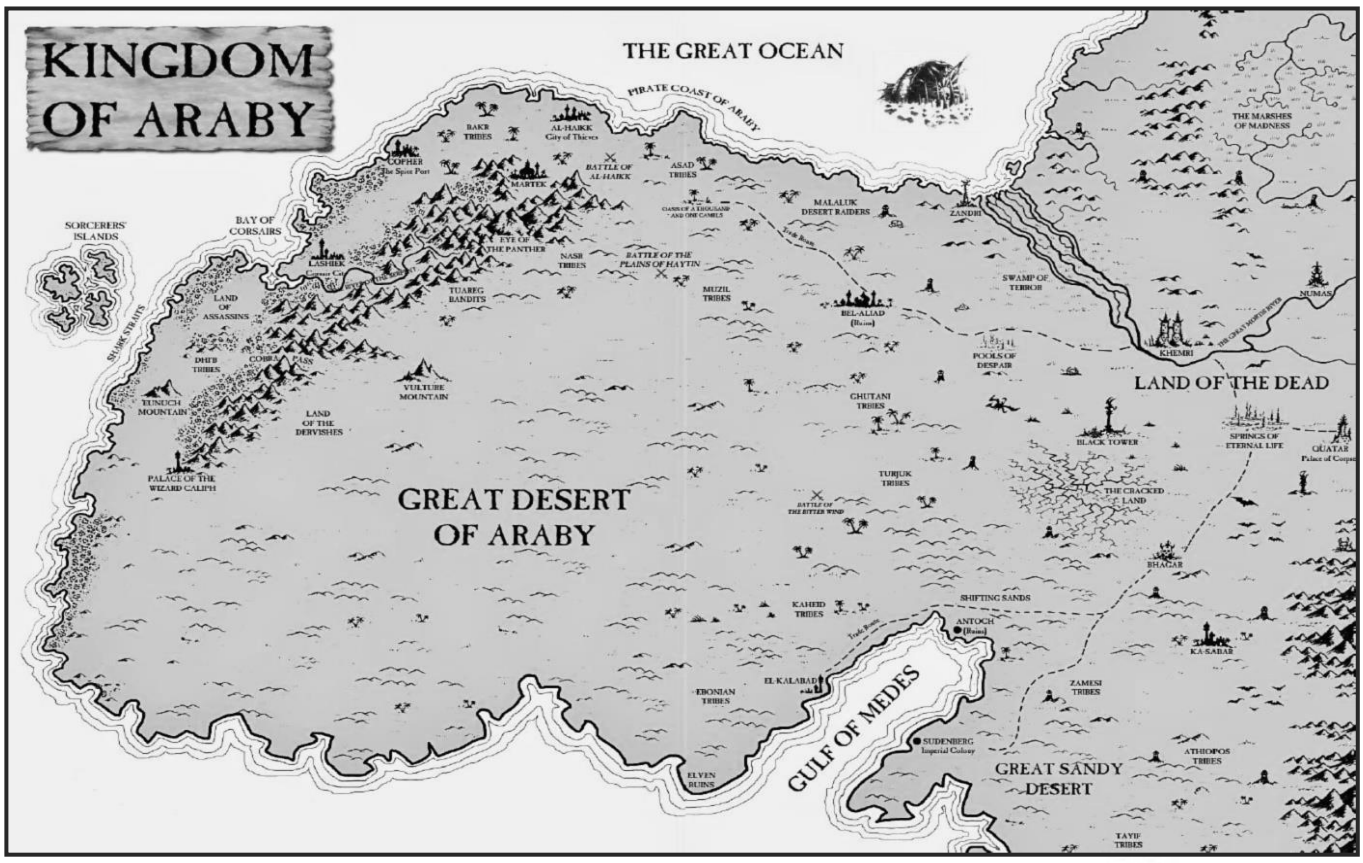
ASENTAMIENTOS

Sólo hay dos clases de Poblaciones o asentamientos en Arabia: Ciudades y Campamentos. Ninguna de las dos tiene campos de entrenamiento, y, además, algunos lugares están restringidos.

Ninguna de las dos Poblaciones tiene Localizaciones Especiales para ciertos Aventureros, como la Capilla del Grial o el Santuario de los Enanos Matadores. Se tarda 1D3 + 4 semanas en llegar a una Ciudad y 1D4 semanas en llegar a un Campamento.

La siguiente tabla indica lo que pueden encontrar aquí.

LOCALIZACIÓN ESPECIAL	CAMPAMENTO	CIUDAD
Lab. Alquimista	No	Sí
Templo	No	Sí
Flechero	Sí	Sí
Armero	Sí	Sí
Maestro de Armas de Fuego	No	Sí
Comerciante de Animales	No	Sí
Puerto de Mar	No	Sí
Gremio de Enanos	No	Sí
Casa de Apuestas	No	Sí
Barrio Élfico	No	Sí
Armaduras	Sí	Sí



CARAVANAS

Independientemente de que los Aventureros estén en una Ciudad o en un Campamento, una Caravana llegará, más tarde o más temprano. Estos trenes de equipaje contienen todo tipo de artículos exóticos y objetos útiles hasta para el comprador más exigente.

Una Caravana llegará a una Población, en 1D6 días, después de que los Aventureros hayan llegado. Los Aventureros pueden visitarla como cualquier otro lugar. No les hace falta hacer ninguna tirada para ver si la encuentran, ya que es casi imposible no encontrarla.

La Caravana sólo permanecerá un día, y no llegará otra hasta 2D6 días más tarde. Recuerda que los Aventureros tendrán que tirar en la Tabla de Eventos Catastróficos si permanecen demasiado tiempo.

Tira 2D6 para la disponibilidad:

Lámpara Mágica (E,H,El)

Una vez por aventura, el usuario puede invocar a un genio que curará a cualquier Aventurero 2D6 Heridas, o atacará a un Monstruo en el tablero. Él ataca una vez, causando 4D6 Heridas, sin modificar por armadura.

Coste: 2.000 Disponible: 11 Venta: 250

Antorcha (B,E,El,H)

Puede encenderse una vez. Ilumina el tablero durante 1D6 + 2 turnos, del mismo modo que la lámpara.

Coste: 150 Disponible: 5 Venta: -

Polvo para huellas dactilares (B,E,El,H)

Contiene suficiente para 1D6 usos. Este polvo puede echarse sobre los muros para detectar huellas digitales.



Puedes sumar +1 cuando buscas pasadizos secretos, pero si sacas un 1 desencadenará en seguida un derrumbamiento.

Coste: 200
Disponible: 4
Venta: 10 sin uso

Alfombra Mágica (B,E,El,H)

Puede usarse para acortar completamente un viaje. Tira 1D6 después de usarla. Con un resultado de 3+, la alfombra no puede ser usada de nuevo, pero puede ser vendida, en su lugar, como una agradable alfombra.

Coste: 800 Disponible: 10 Venta: 75/20 usada.

Ballesta de Repetición (B,E,H)

Fuerza 4. Usa virotes. Puede dispararse dos veces con un -1 para Impactar en cada disparo.

Coste: 1.000 Disponible: 8 Venta: 100



Cimitarra (B,H)

Esta larga y curvada espada causa 1D6 + la Fuerza de daño, como normalmente. Además, la cimitarra dificulta el ser impactado, así que todos los ataques contra ti tendrán un -1 para Impactarte.

Coste: 500 Disponible: 5 Venta: 75.

Baratijas (B,E,El,H)

Como usualmente. Si están disponibles, puedes comprar las que quieras.

Coste: 20 c/u. Disponible: 3 Venta: -

Pañuelo para la cabeza (B,E,El,H)

Protege a tu Aventurero del calor en el desierto.

Coste: 50 Disponible: 4 Venta: 5



Raíz rara (B,E,H)

Esta hierba del desierto es conocida por sus extraños efectos sobre las personas que la consumen. Es muy codiciada por los chamanes y por los magos, pero siempre hay alguien lo suficientemente tonto como para intentar masticarla por diversión.

Tu Aventurero puede comerla en cualquier momento. Tira 1D6 para ver qué sucede después:

1 Te vuelves Berserker. Suma +1 Ataque mientras los Monstruos estén en la misma sección de tablero.

2 Ves las cosas a cámara lenta. Puedes hacer dos acciones este turno en lugar de una.

3 Tus reflejos se ven muy aumentados. Durante todo este turno, puedes esquivar cualquier ataque que recibas en combate cuerpo a cuerpo con un 5+.

4 No tiene efecto.

5 Reduces tu Movimiento, Iniciativa, Habilidad de Armas y Habilidad de Proyectiles a 1 en el siguiente turno.

6 Tienes una alucinación y diriges todos tus ataques hacia la casilla de tu izquierda (1-3) o de tu derecha (4-6), independientemente de que lo que haya en ella sea un Monstruo, un Aventurero amigo un muro o un espacio vacío.

Coste: 50 Disponible: 7 Venta: -

1D6 Raciones del desierto (B,E,H)
Esta comida deshidratada restablece 3 Heridas cuando se come. Nunca se pudre, aun después de años.

Coste: 100 Disponible: 5 Venta:-

Camello (B,E,El,H)
Reduce 1 semana del tiempo de viaje. Te supone un coste de 3 monedas de oro, por día, darle de comer.

Coste: 500 Disponible: 5 Venta: 50

Cerveza de raíz (B,E,El,H)
Fuerte, sencilla y con frecuencia mortal, este líquido transparente está hecho con una receta secreta de muchos ingredientes, incluido polvo de tumba, saliva de camello y flores de cactus.

Puedes beber esto en cualquier momento, y puedes añadir 2D6 a cualquier tirada por daño en el siguiente turno. Sin embargo, si sacas un doble, entonces la cerveza te deja inconsciente. Coloca a tu Aventurero boca abajo durante 1D6 turnos. El Hechicero no puede lanzar hechizos durante 1D6 turnos, después de un trago.

Coste: 75 Disponible: 5 Venta: -

Cuerda de pelo de camello (B,E,El,H)
Como una cuerda normal, pero puedes repetir la tirada por rotura, si quieres. La segunda tirada prevalece.

Coste: 100 Disponible: 4 Venta: 10

REGATEO
En todas las compras superiores a 100 monedas de oro, tira 2D6 para ver qué efecto produce tu regateo sobre el precio que tiene el producto.

2-3 El precio está más allá de lo que puedes pagar.
4-8 El precio se reduce 1D6 x 10.
9-10 El precio se incrementa 1D6 x 10.
11 El precio es la mitad del coste normal.
12 ¡El precio es el doble!

· TABERNAS DE ARABIA ·

Tira 2D6 y aplica los modificadores habituales de las tabernas (Cazador de Brujas y Elfo -4, Hechicero -3, Sacerdote Guerrero y Explorador Elfo -2).

2. Borracho hasta no poder más, tu Aventurero es echado de la taberna y pierde 1D6 x 50 monedas de oro.

3. Tu Héroe es arrestado por conducta desordenada y echado a las celdas por 1D6 días, durante los cuales no puede hacer nada, pero no tiene que tirar por Eventos en Población ni pagar sus Gastos Diarios.

4. Muy borracho de cerveza de raíz, estás de acuerdo en robar algo del palacio del Sultán, por una apuesta. Tira 1D12. Si el resultado es menor o igual que el Nivel de Combate de tu Aventurero, entonces consigue robarlo, contra todo pronóstico, y gana 1D6 x 100 monedas de oro.



Si no, él será capturado y condenado a ser quemado vivo, decapitado, azotado y con sus brazos y piernas cortadas, después de todo esto será libre de irse. A los otros Aventureros les cuesta 2D6 x 50 monedas de oro pagar su fianza.

5. Tu Aventurero reconoce a un viejo conocido del Viejo Mundo e insiste en invitarle a un trago que le cuesta 1D6 x 10 monedas de oro. Él le cuenta, a tu Aventurero, que se rumorea que hay una pieza de tesoro escondida cerca de aquí. Cuando acabes la siguiente aventura, coge 1D3 cartas de tesoro. Puedes elegir una como el objeto legendario y tomarlo para ti.

6. El mono mascota del tabernero se come 1D3 provisiones de tu Aventurero.

7. Se desencadena una pelea. Cuando todo vuelve a la normalidad, tu Aventurero recoge 1D6 x 50 monedas de oro, de los perdedores.

8. El tabernero recomienda a tu Aventurero que visite una pequeña tienda, un poco apartada, donde podrá adquirir objetos. Elige un comercio (no la Caravana). En todas tus visitas a él, en esta Población, puedes tirar 1D6 adicional cuando tires por disponibilidad. Esto no puede hacerse en una Localización Especial.

9. La cerveza se le sube te sube a la cabeza. Esto hace que, a la mañana siguiente amanezcas en un callejón con un camello meón como compañía.

10. Un corsario borracho te enseña cómo hacer girar tu espada a tu alrededor tan rápido que nada pueda acercarse a ti. Puedes utilizar esto, una vez por aventura, en lugar de un ataque normal. Todos los Monstruos situados junto a ti recibirán 1D6 + 1 Heridas y serán obligados a situarse una casilla más allá de ti, si es posible.

11. Un pirata con algunas cicatrices te muestra el arte del aterrador grito de batalla.

Puedes utilizar esto, con un Monstruo, en combate cuerpo a cuerpo, una vez por aventura. El Monstruo estará tan desconcertado, que aplicará un modificador de -1 a sus tiradas para Impactarte durante el siguiente turno. Esto no funcionará con Monstruos que causen Terror.

12. Un hombre misterioso, con una túnica, se acerca a tu Aventurero, le invita a una bebida y le pide que encuentre un valioso artefacto para él. Este podrá ser encontrado en la Estancia Objetivo de la siguiente aventura, además de otros tesoros. Una vez que regreses, el hombre te recompensa con 1D6 x 50 monedas de oro.

· TABLA DE PELIGROS EN VIAJES EN EL DESIERTO ·

Tira 1D66, para conocer los eventos y Peligros que surgen durante los viajes por los desiertos de Arabia.

11-12 BANDIDOS

Una banda de nómadas para a los Aventureros y les pide 1D6 x 100 monedas de oro. Los Aventureros pueden elegir entre pagar o luchar. Si luchan, tira 1D6 y añade los Niveles de Combate de los Aventureros. Tira 4D6 por los bandidos.

Si los Aventureros tienen el total más alto, entonces pueden continuar. Si pierden, son noqueados y les roban 1D6 x 100 monedas de oro y cualquier animal de monta, a cada uno.

13-14 TORMENTA DE ARENA

Una gran tormenta de arena se desata, retrasando a los Aventureros una semana.

15-16 OASIS

Los Aventureros encuentran un oasis. Cada uno de ellos recoge suficientes dátiles y frutas para 1D3 provisiones.

21-25 INSOLACIÓN

El sol es más fuerte de lo normal. Cada Aventurero debe tirar 1D6 (los Aventureros con un pañuelo para la cabeza pueden tirar 2D6) y sumar su Resistencia. Si el total es de 7 o menos, el Aventurero tiene -1 de Fuerza durante la siguiente aventura.

26 ERMITAÑO

Los Aventureros se encuentran con un loco, demacrado y viejo ermitaño. Él les dice la forma más rápida de llegar a una Ciudad. Si los Aventureros siguen su consejo, tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, 3 o 4, allí no hay nada y añaden 1D3 semanas al viaje. Con un resultado de 5 o 6, después de una semana de viaje, los Aventureros encuentran una Ciudad.

31-32 ESPEJISMO

Al tener la visión de un lago de frescas aguas, un Aventurero (elegido al azar) se sumerge en él, golpeándose en su cabeza con el duro y muy sólido suelo de tierra. Él tiene un -1 en su Iniciativa durante la siguiente aventura.

33-34 HUELLAS

Los Aventureros encuentran un rastro de huellas y lo siguen. Réstale 1D3 semanas del viaje.

35-36 LEONES DEL DESIERTO

Una manada de leones, sarnosos y medios muertos de hambre, ataca a los Aventureros. Cada uno de ellos debe tirar para Impactar y herir a un enemigo de Habilidad de Armas 3, Resistencia 4 y 4 Heridas. Los Aventureros con más de un ataque pueden atacar a otro león, si matan al primero.

Tira 1D6. Si el resultado es más alto que el número de leones muertos, entonces los Aventureros son cazados. Cada uno de ellos sufre 1D6 Heridas sin modificar, que no podrán ser curadas con provisiones, etc. antes de la siguiente aventura.

41-43 SEMANA TRANQUILA

44-46 ARENAS MOVEDIZAS

Un Aventurero (elegido al azar) cae en un área de arena suelta y comienza a hundirse. Si los Aventureros tienen una cuerda pueden sacarle, pero si no, podrán sacarle también aunque no antes de que pierda una carta de Tesoro, que se hunde sin dejar rastro.

51 TUMBA

Los Aventureros se encuentran una tosca tumba. En ella hay, como ofrenda, un arma mágica. Tira en la Tabla de Armas y Armaduras de Tesoros de Estancia para ver qué es, repitiendo cualquier resultado de armadura.

Si un Aventurero elige cogerla, tira 1D6. Con un 1 o 2, no sucede nada. Con un 3 o 4, el objeto no es mágico, sólo es un ejemplo normal de ese tipo de arma (espada, hacha, martillo, etc.). Con un 5 o 6, el Aventurero la coge, pero tiene una maldición, y debe considerar su Suerte a 0 durante la siguiente aventura a la que vaya.



52-53 CAVERNAS

Los Aventureros encuentran la entrada de una cueva. Pueden investigar introduciéndose en ella, en cuyo caso juega una aventura normal. Después, reanudan su viaje.

54-56 CARAVANA

Los Aventureros encuentran una Caravana. Pueden ser llevados por un coste 1D6 x 10 monedas de oro cada uno. El viaje dura 1D6 semanas más, y la Caravana llega a la Población el primer día después de ese tiempo.

61-62 COMPLETAMENTE PERDIDOS

Añade 1D3 semanas al tiempo de viaje.

63-66 SEMANA TRANQUILA

· KISLEV ·

En las fronteras del norte del Viejo Mundo se encuentra la nación de Kislev. Es una tierra de estepas azotadas por el viento, llanuras áridas y colinas escarpadas. La capital, también llamada Kislev, es la sede del Zar y las partes occidentales del país son relativamente civilizadas.

Kislev se encuentra en la parte superior de cada mapa bien documentado del mundo conocido. Estas son tierras permanentemente atrapadas en las garras del invierno.

Los días son cortos y fríos y las noches largas y heladas, esto lo han sufrido sus habitantes durante más tiempo del que se puede recordar. La vida aquí es una lucha constante por sobrevivir.

Pero esta lucha no es sólo contra los elementos. Bandas de Caos vagan por la tierra, a menudo, destruyendo pueblos enteros por el simple gusto de hacerlo. Ataques ocasionales Skavens han puesto de manifiesto que su red de túneles llega hasta tan al norte. Incluso los Orcos y los Goblins son un espectáculo algo común.

Sobre estas heladas tierras lucha un pequeño grupo de Aventureros que han hecho el viaje largo y frío. El frío va recorriendo el camino a través de sus cuerpos.

Los Aventureros están considerando sus posibilidades de sobrevivir a una noche cuando ven una columna de humo elevándose en el cielo, siguiendo dicha estela de humo, hasta su origen, ven un grupo de edificios pequeños, bajos en la distancia. La esperanza de encontrar algún lugar cálido para pasar la noche, que están pasando, les renueva el vigor.



ASENTAMIENTOS EN KISLEV

Esta regla se aplica a todas las secciones de Kislev. Si tu Aventurero no tiene suficiente oro para pagar un impuesto obligatorio, entonces debe vender un artículo o un objeto de tesoro para conseguir el oro. Si todavía no puede permitirse el pago, o no tiene tesoro, entonces tiene que vender algo de su equipo. Además, si a través de un peligro se ven obligados a perder un elemento de equipo o tesoro, pero no tiene tesoro, entonces tiene que perder 2D6 x (Nivel de Combate) x 10 monedas de oro. En cualquier etapa de tu crisis financiera puedes preguntar a alguno de los otros Aventureros si te prestan algo de dinero. Sin embargo, la decisión sobre ese tema es solamente de ellos.

CONGELACIÓN

El tiempo aquí puede ser tan mortal como algunos de los Monstruos. Vientos de nieve y el hielo cortante pueden hacer que incluso la armadura más dura sea inútil. El frío disminuye la circulación e incluso puede congelar por completo las extremidades del cuerpo, más comúnmente los dedos de manos y pies. Cuanto más tiempo están fuera de una Población, sin un fuego constante y un lugar caliente para dormir, más posibilidades tienen de sufrir congelación.

Cuando regresen a una Población deben tirar 2D6 por cada semana que pasan viajando. Por ejemplo, si un grupo viajó a un Pueblo, y logró llegar sin demoras, a continuación, cada Aventurero tiene que tirar 2D6 cuatro veces. Si en alguna de las tiradas sale un doble, entonces sufre congelación y debe tratarse de inmediato. Esto debe hacerse antes de nada. En primer lugar hay que determinar qué parte del cuerpo es la afectada. Tira en la siguiente tabla:

TABLA DE CONGELACIÓN

1-3 Dedo. Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, es en la mano izquierda. Con un resultado de 4, 5 o 6, es en la mano derecha.

4-5 Dedo del pie. Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, es en el pie izquierdo. Con un resultado de 4, 5 o 6, es en el pie derecho.

6 Puntas de los dedos. No es tan grave como las otras dos. Tienes un +1 en la tirada de 1D6 en la tabla de tratamiento de la congelación.

Cada Asentamiento, incluso las Aldeas más pequeñas, tiene a alguien que puede evaluar el grado de congelación y tratarla. No es necesario hacer una tirada de dados para ver si el Aventurero puede encontrar a esta persona, la encuentran de forma automática.

Una vez que tengas identificada la parte afectada, tira 1D6 en la siguiente tabla para ver el tratamiento que recibe:

TABLA DE TRATAMIENTO DE LA CONGELACIÓN

1 DAÑO PERMANENTE.
Has estado fuera de la Población durante demasiado tiempo y la zona congelada está muerta, habrá que amputar para evitar la infección. El corte cuesta 20 monedas de oro (esto se debe pagar), pues está realizado por un profesional y es relativamente indoloro.

Un Aventurero puede perder un solo dedo de cada mano sin penalización. Si pierde un segundo dedo de la mano, sufre un -1 a su Habilidad de Armas durante toda su vida. Esto se convertirá en -2 a su Habilidad de Armas, si sucede lo mismo en la otra mano. Si pierde todos los dedos de una mano, entonces, será imposible para él utilizar armas a dos manos, obviamente, y cualquier arco, excepto las ballestas. Si pierde todos sus dedos, se verá obligado a retirarse. (En aras de mantener las cosas bastantes sencillas no incluyo los pulgares, en esta categoría).

Un Aventurero no sufre penalización por la pérdida de un dedo del pie, de cada uno de sus pies, pero si pierde un segundo dedo del pie tendrá un -1 a todas sus tiradas para destrabarse del combate permanentemente. Esto se convertirá en un -2, si sucede lo mismo en el otro pie. No hay más sanciones, pero el Aventurero tendrá problemas para dar con botas que le estén bien.

2 JUSTO A TIEMPO.
La congelación es controlada. Pero el curandero te explica que no se sabe si la parte afectada podrá ser salvada. Durante 2D6 días te aplica una pomada y te va cambiando los vendajes. Durante este tiempo no puedes hacer nada más que estar en la choza. Después de ese tiempo te recuperas y tienes que pagar 10 monedas de oro por cada día en la cabaña.

3-4 TRATAMIENTO EXPERTO.
El área congelada es estimulada y envuelta en pieles y telas. El curandero le dice a tu Aventurero que la congelación se puede curar. Deberá pasar 1D6 días en la cálida cabaña, durante los cuales no podrá hacer nada más. Después de ese tiempo el vendaje es retirado y el Aventurero está (casi) como nuevo. Deberá pagar 10 monedas de oro por el tratamiento de cada día.

5 HE VISTO COSAS PEORES.
La congelación no es tan mala como parecía inicialmente. El Aventurero paga 20 monedas de oro y le envuelven un vendaje de tela y piel, alrededor de la parte afectada. La congelación no es tan grave y el Aventurero es libre para visitar el resto de la Población inmediatamente.

6 FALSA ALARMA.
Después de un rato junto al fuego, la circulación vuelve a la parte afectada. No hay congelación. El curandero no le exige ningún pago, pero si le recomienda que vaya al Fabricante de Armaduras y se compre unos guantes forrados de piel (si el dedo o dedos de la mano estaban congelados) o unas botas forradas de piel (si sus dedos de los pies estaban congelados). Si el Aventurero sigue las recomendaciones del curandero y se dirige a comprar el artículo que le indicó, no será necesario que haga ninguna tirada para ver si está disponible, ya que el Fabricante de Armaduras habrá recibido un mensaje del curandero y ha guardado un par para ti.

Una vez que los tratamientos hayan sido completados, los Aventureros pueden visitar cualquier lugar de la Población de forma normal.

· VIAJES EN KISLEV ·

La mayor parte del tiempo, en esta parte del mundo, se puede describir con una sola palabra: nieve. Incluso los guías experimentados pueden quedar atrapados en una tormenta de nieve. Por lo que, para los visitantes ocasionales, como los Aventureros, el clima es tan impredecible como el estado de ánimo de un Matatrolls. Al viajar a una Población tira 1D6 en la siguiente tabla:



TABLA DE CONDICIONES DEL VIAJE

1-2 NIEVE PROFUNDA
La ruta que se va a tomar está prácticamente bloqueada por una caída reciente de nieve. Se puede pasar, pero la nieve es muy profunda. Tienes la opción de continuar en dirección a la Población o renunciar e ir directamente a la siguiente aventura.

Si eliges continuar, añade 1D3 semanas al viaje. Además, la profundidad de la nieve hace que sea imposible montar en un caballo o caballo de batalla. El animal deberá ser llevado y el Aventurero viaja a la misma velocidad que los Aventureros a pie. Un carro no ofrece ninguna ventaja tampoco. Si se dan por vencidos y van a la siguiente aventura, aplica las reglas habituales.

3-5 NIEVE
A pesar de que ha nevado, la nevada no ha sido particularmente dura y no ayuda ni dificulta el avance. El tiempo de viaje no se ve afectado.

6 ¡DESHIELO!
El buen tiempo ha derretido la mayor parte de la nieve de la ruta. Se puede viajar más fácilmente, resta 1 semana del tiempo de viaje. Además, el aire fresco y limpio, y el cálido sol hacen que los Aventureros se sientan en la cima del mundo y preparados para lo que el destino les tenga preparado. El grupo entero puede ignorar un Evento de las Tablas de Peligros (no se puede tirar por todos los peligros y luego elegir uno y descartarlo).

· TABLA DE PELIGROS DE VIAJES EN KISLEV ·

Esta zona tiene sus peligros únicos. Al viajar hacia las Poblaciones de Kislev tira en las Tablas de Peligros de Viaje como habitualmente, pero si sacas uno de los siguientes números reemplázalo por estos:

13 KISLEVITA HERIDO

Los Aventureros escuchan el sonido de un caballo, al otro lado de un banco de nieve. Al acercarse descubren un magnífico caballo kislevita, haciendo guardia junto a un kislevita herido y medio enterrado en la nieve. Él fue atacado y está al borde de la muerte. Debe ser curado rápidamente. No tenéis más remedio que llevarlo con vosotros. Una vez que llegues a una Población tira 1D6:

1-2 El kislevita se recupera lentamente. Os da las gracias por salvarlo, pero esta no es su ciudad natal. Además de su caballo no tiene posesiones y sus atacantes le robaron todo el oro que tenía. De hecho, el curandero os exige que le paguéis por su tratamiento. Un Aventurero (elegido al azar) debe tirar en la Tabla de Tratamiento de la Congelación y pagar la cantidad indicada.

3-4 El kislevita se recupera pronto y agradece a los Aventureros que le salvaran la vida. Sin embargo, es reacio a añadir que, aparte de su choza, mujer y caballo, no tiene nada de valor. Los Aventureros son bienvenidos si se quedan en su cabaña. Ellos aceptan y, mientras estén en esta Población, no tendrán que pagar por Gastos Diarios.

5-6 El kislevita no está mal herido como pensaron y se recupera poco antes de llegar a la Población. Sin embargo, él es un hombre pobre y no tiene nada de valor para darles a los Aventureros. En un intento por compensarles en el último día, antes de llegar a la Población, cocina un guiso de una vieja receta familiar. Este es el mejor guiso que los Aventureros han probado jamás, es abundante y los calienta a fondo, por lo que los Aventureros se sienten listos para iniciar otra aventura de inmediato. A medida que el efecto del guiso se apodera de ellos, se sienten mucho más fuertes de cuerpo y de espíritu.

Cada Aventurero gana +1 Herida añadida a sus Heridas Iniciales de forma permanente.

32 VENTISCA

El camino está bloqueado por un montón de nieve. Pasan la mayor parte del día cavando para abrirse camino. Cuando lo consiguen continúan su viaje. Sin embargo, por la noche se dan cuenta de que algunos estuvieron cavando demasiado enérgicamente. Cada uno debe tirar 1D6. Si alguno de los Aventureros saca un 1 o 2, descubre que se le soltó su bolsa de oro, derramando 2D6 x 10 monedas de oro sobre la nieve.

42 SANTUARIO DE HIELO

Los Aventureros se ven atrapados en una tormenta de nieve y buscan refugio en un bosquecillo cercano. Al adentrarse, descubren una pequeña capilla hecha por completo de hielo puro.

Enterrada en el hielo, de la pared del fondo, se encuentra una estatua de oro de la Diosa del Hielo. Cada Aventurero puede orar una vez en el altar. Si decide orar tira 1D6:

1-3 No hay respuesta. La diosa no te favorece hoy.
4-5 Por un momento sientes tu cuerpo tan frío como el hielo, pero esta sensación pasa. El Aventurero tiene una inmunidad temporal al frío y no tienes que tirar en la Tabla de Congelación cuando llegues a la siguiente Población.
6 El Aventurero está atormentado por el dolor que poco a poco comienza a congelar tu cuerpo. El dolor cesa repentinamente y descubres que cualquier armadura que lleves está recubierta por una fina capa de hielo irrompible. El Aventurero pierde 1D3 Heridas de sus Heridas Iniciales, permanentemente pero, a partir de ahora, te encuentras en posesión de la legendaria Armadura de la Diosa del Hielo. La capa de hielo le da al portador un tirada de salvación especial de 5+ contra todos los ataques, excepto contra los de fuego. Si la armadura ya era mágica, entonces sus propiedades originales se verán paralizadas por el hielo. Si el Aventurero sufre 1 o más Heridas por un ataque basado en el fuego, o llega a 0 Heridas, o intenta vender la armadura, entonces el hielo se derretirá dejando la armadura del Aventurero en su estado original. Una armadura mágica volverá a funcionar de manera normal. Si el Aventurero no tiene armadura, entonces el efecto es como en 4-5.

Al salir de la capilla, los Aventureros descubren que la tormenta ha pasado y son capaces de recuperar el tiempo perdido.

46 OSOS HIBERNANDO

Buscando un refugio donde pasar la fría noche, los Aventureros se establecen en una cueva bastante grande. Uno de los Aventureros, en la primera guardia nocturna, oye un ruido extraño en la parte posterior de la cueva. Con indecisión, investiga y se encuentra, para su horror, grandes formas peludas roncando: osos. En silencio, despierta a los otros Aventureros y escapan con todo su equipo. Los osos no se despiertan, pero los Aventureros se ven obligados a pasar una noche fría a la intemperie. Cuando lleguen a la Población, cada uno debe hacer una tirada por congelación adicional.

63 PUENTE DE HIELO

Un pequeño afloramiento de rocas, combinado con las fuertes nevadas, ha dado lugar a la formación natural de un puente de hielo. Los Aventureros no están seguros de su estabilidad, pero es la única manera de atravesar un profundo abismo y además la Población está al otro lado. Cada Aventurero tira 1D6. Los números de las tiradas determinan el orden en cruzar el puente. El resultado más alto va en primer lugar.

Cuando el último Aventurero camina a través de él escucha como cruje el hielo. Él corre y llega a salvo al otro lado. Pero entonces se da cuenta de que un objeto salió de la bolsa y se perdió en el abismo.

Deberá descartar un objeto mágico determinado al azar.



65 AURORA BOREAL

Estableciéndose para pasar la noche, los Aventureros se ven repentinamente hipnotizados por las increíbles olas de luz de colores, moviéndose en silencio por el cielo nocturno.

Después de una hora, el espectáculo de luz termina. Uno de los Aventureros sabe que eso es la Aurora Boreal, un presagio de buena suerte. Esta buena suerte les llega durante el tiempo que los Aventureros pasen en la Población. Cada Aventurero puede repetir una tirada de un resultado de una tabla, una vez, mientras esté en la siguiente Población.

· TABLA DE EVENTOS EN ASENTAMIENTOS ·

Tira 1D66 para conocer los eventos que surgen durante vuestra estancia en cualquier Asentamiento en Kislev.

Una vez que los Aventureros han sobrevivido a la tundra desoladora, se dan cuenta de que las Poblaciones que visitan no son tan diferentes a las que ellos están acostumbrados. Grupos de Aventureros han estado visitándolas desde hace años (la mayoría de ellos, en realidad, nunca parece querer volver). Los habitantes de estas Poblaciones ahora saben lo que necesitan los Aventureros y pueden suministrar la mayoría de artículos.

La demanda es lo suficientemente grande aún como para las áreas especializadas (Barrio Élfico, etc.) que hay en las Poblaciones más grandes. Básicamente esto quiere decir que se siguen todas las mismas reglas sobre disponibilidad y encontrar un lugar en una Población de la misma categoría (Aldea, Pueblo o Ciudad).

No hace falta decir que los habitantes de esta dura zona han desarrollado una mentalidad diferente a los que se encuentran en el Imperio. Esto se refleja en la Tabla de Eventos de Poblaciones. Si un Aventurero saca uno de los siguientes números en una Ciudad, Pueblo, Aldea o incluso en las Afueras, sustitúyelos por estos:

14 BATALLA DE BOLAS DE NIEVE

Paseando tranquilamente, el Aventurero ve a un grupo de niños arrojando bolas de nieve a una chica. Al considerar que es su deber proteger el honor de una dama (sea cual sea su edad) empieza a lanzar bolas de nieve a los muchachos. Un lugareño que pasaba por allí piensa que el Aventurero se está metiendo con los chicos, así que empieza a lanzarle bolas de nieve.

Unos pocos habitantes más se unen a la guerra. Poco a poco, toda la Población se ha dividido en dos grupos y se produce una inmensa batalla de bolas de nieve. Sin embargo, alguien en el bando opuesto al del Aventurero está lanzando trozos de hielo. Uno de ellos le golpea en la cabeza, y le provoca un corte justo encima de un ojo. Eventualmente la gente comienza a recuperar la compostura y la batalla se acaba.

Pero el corte parece que tarda en curarse y continúa goteando sangre en el ojo durante la siguiente aventura. Como resultado de esto, el Aventurero tiene un -1 en su Habilidad de Proyectiles, durante la siguiente aventura.

24 DE PESCA

Mientras pasea por la Población, un anciano le pregunta a tu Aventurero si le gustaría ir a pescar a un lago congelado cercano. El Aventurero acepta y se ponen en marcha. Después de cortar un agujero en el hielo, se sientan y esperan a que los peces piquen. El tiempo pasa y el anciano le revela que él fue una vez un Aventurero, y le cuenta algunas de sus experiencias en esta área.

Finalmente, llega el momento de recoger e irse cada uno a su casa. Has capturado 1D6 peces que pueden ser usados como provisiones, en la siguiente aventura. Además de esto, cuando los Aventureros se coloquen en la primera sección de tablero del siguiente subterráneo, este Aventurero debe tirar 1D6. Si saca un 6, reconoce este como uno de los subterráneos de los que el anciano le habló. Los Aventureros pueden usar esta información en su propio beneficio. Una vez durante esta aventura (excepto en la Estancia Objetivo) cuando descubran a los Monstruos, los Aventureros pueden atacar como si tuvieran la habilidad de Emboscada.

43 DESENTERRAR

El Aventurero se relaja en la posada cuando escucha gritos al otro extremo de la Población. Al ir corriendo descubre que una casa en las Afueras ha sido enterrada por una pequeña avalancha. Los lugareños ya están cavando para llegar a ella, temen que sea demasiado tarde para salvar a la gente de su interior. Naturalmente, el Aventurero se siente obligado a ayudar y enseguida se pone a cavar duro. Finalmente, alcanzan la puerta de la casa, y logran salvar a la familia. Los habitantes de la Población le están muy agradecidos y para ayudar al Aventurero le dan 2D6 x 20 monedas de oro en señal de agradecimiento.

46 MONTAR EN UN OSO

Se celebra un festival anual mientras el Aventurero se encuentra en la Población. Algo que llama la atención del Aventurero es la competición de montar un oso salvaje, con un valioso premio para el ganador. Después de inscribirte, te dispones a ver a los competidores que van delante de ti. Es una experiencia desconcertante cuando alguien se cae y es atacado por el oso, hasta que los cuidadores lo ponen bajo control.

Luego llega tu turno. En cuanto te sientas en el oso te tira al suelo y sientes sus garras rasgar tu pecho. Te ponen a salvo y te tratan las Heridas, pero aun así no estás en perfecto estado cuando llega el momento de abandonar la Población y comienzas la siguiente aventura con -2 Heridas. Esto es temporal y no afecta a tus Heridas Iniciales.

55 AGUA CALIENTE

Agotado después de su última aventura, un lugareño le recomienda a tu Aventurero visitar las aguas termales. Esta extensión de agua se calienta por la actividad volcánica subterránea y corre el rumor de que tiene propiedades curativas. Cuando encuentra el lago, pasas la tarde bañándote en él y te das cuenta de que, a pesar del mal olor a azufre del lago, te sientes mucho mejor. Completamente relajado regresas a la Población con +1 Herida, permanentemente añadida a tus Heridas Iniciales.

61 RESFRIADO

El Aventurero coge un fuerte resfriado. Cuando quiera comprar algún artículo primero debe tirar 1D6:

1 El vendedor no quiere coger tus gérmenes y te empuja fuera de su tienda antes de que puedas pedir nada.

2 Debido a que pierdes tu voz o tu nariz está obstruida, el vendedor simplemente no te entiende. Sales con las manos vacías.

3 Pides el artículo que deseas, pero de repente estornudas en la dirección del comerciante, con resultados predecibles. Tira para ver si el objeto está disponible, si lo está entonces te subirá un 10% del precio original. Si el artículo está agotado, el comerciante te exigirá 5 monedas de oro para limpiar su ropa.

4-5 El comerciante tiene un resfriado tan fuerte como el tuyo. Intenta comprar el objeto que quieres como de costumbre. Además de esto, el comerciante te ofrece un poco de su "cura para el frío" por 30 monedas de oro. Si aceptas te da una pequeña botella con 3 dosis en la misma. Sólo debes tomar una dosis al día. Una vez al día, durante los próximos 3 días, tira 1D6:

1-3 Ningún cambio

4-6 ¡Te has curado!

Cualquier dosis de repuesto de "cura para el frío" es desechada, a menos que otro miembro del grupo tenga un fuerte resfriado.

6 En cuanto entras en la tienda te sientes mucho mejor. Intenta comprar el objeto que quieres como de costumbre. Cuando le preguntas al comerciante si tiene algo para mejorar el resfriado, él te señala un gran fardo de hierbas secas, con un olor acre. Te ofrece un puñado por 100 monedas de oro y si aceptas entonces te da un puñado de "Hierbas Tholmen". Si las compras, te curas de inmediato. Si tú decides no comprarlas, tus síntomas volverán mañana por la mañana. El comerciante te ofrece las hierbas una sola vez. Si vuelves al día siguiente, ya las habrá vendido. Mientras tienes estas hierbas puedes ignorar el Evento "Resfriado". Sin embargo, si sufres 1 o más Heridas por un ataque basado en el fuego, entonces las hierbas arden y tendrás que borrarlas de tu hoja de control.

Si algún Aventurero todavía tiene un resfriado al dejar la Población, tendrá -1 de Resistencia durante la siguiente aventura. Una vez que la aventura ha terminado, el Aventurero afectado se habrá curado.

· TABERNAS DE KISLEV ·

En la mayoría de las Poblaciones, la Taberna es el centro de vida del pueblo, con un gran fuego, mucho ruido y bebida fuerte, la gente, durante un corto periodo de tiempo, se olvida de las penurias de la vida cotidiana.

Una forma para el kislevita de "protegerse" a sí mismo contra las inclemencias del tiempo, es tomar una poderos bebida que ellos mismos preparan. Este potente líquido puede dejar fuera de combate aun al más experimentado bebedor y está garantizado que causará problemas a los Aventureros.

Cuando el Aventurero esté en una Taberna tira 2D6 en la Tabla Original de Eventos en la Taberna y aplica los modificadores habituales de las tabernas (Cazador de Brujas y Elfo -4, Hechicero -3, Sacerdote Guerrero y Explorador Elfo -2). Sin embargo, si obtiene un doble, en la tirada de dados, entonces mira el resultado en la siguiente tabla. Observa que esto se aplica, además del resultado normal de la Tabla Original de Eventos en la Taberna.

Doble 1-5: Te despiertas a la mañana siguiente en el suelo de la Taberna. Tu último recuerdo de la noche anterior era una persona que te entregó un vaso pequeño con un líquido incoloro, inodoro e insípido. Te levantas tambaleándote en busca de desayuno.

Doble 6: Cuando te despiertas a la mañana siguiente te encuentras apretando un frasco de metal. Al examinarlo te encuentras un líquido incoloro, inodoro e insípido. Este es el fuerte licor que los Kislevitas utilizan para protegerse del frío. Una vez por aventura, el Aventurero puede beber el potente y fortificante líquido. Durante el resto de la aventura, el Aventurero obtiene un +1 de Resistencia y +1D6 Heridas.

Estas Heridas son sólo un añadido temporal, las Heridas Iniciales del Aventurero permanecen sin cambios. Pero, debido a la fuerza de la bebida obtiene además un -1 a su Habilidad de Armas, un -1 a su Habilidad de Proyectiles y un -1 a su tirada para destrabarse. Mientras permanezcan en Kislev, el Aventurero puede llenar el frasco por 20 monedas de oro, cuando llegue a una Taberna en una Población. El Aventurero simplemente resta el oro de su total, no hace falta hacer tiradas. Una vez fuera de Kislev, el Aventurero no podrá encontrar más bebida y deberá guardar el frasco vacío hasta que regrese a la zona. Si tu Aventurero ya tiene el frasco, trata este resultado como "Doble 1-5".



COMPRANDO

Años de experiencia han enseñado a los comerciantes de esta zona lo que los Aventureros necesitan para
sobrevivir. Por lo tanto, la mayoría de artículos están disponibles aquí. Los habitantes incluso han descubierto otros objetos que también pueden serles útiles a los Héroes. Algunos objetos son imposibles de conseguir, o no tienen uso en este clima. En estas situaciones, los comerciantes pueden intentar ofrecer otra alternativa.

Los nuevos objetos y la información especial de los objetos normales se describen a continuación.

Si no hay nada escrito sobre un objeto común, entonces se puede adquirir de la manera normal.



· FABRICANTE DE ARMADURAS ·

Guantes forrados de piel

Disponibles para todo tipo de Aventurero. Los guantes forrados de piel tienen una disponibilidad de 8. Cuestan 130 monedas de oro y los pueden vender por 25 monedas de oro.

Los guantes forrados de piel mantienen los dedos calientes, incluso en las condiciones más frías. Mientras un Aventurero lleve un par de guantes forrados de piel será inmune a la congelación de "dedos" y de "punta de los dedos" si le sale este resultado en la Tabla de Congelación.

Botas forradas de piel

Disponibles para todo tipo de Aventurero. Las botas forradas de piel tienen una disponibilidad de 8. Cuestan 100 monedas de oro y las pueden vender por 20 monedas de oro. Las botas forradas de piel mantienen los pies calientes, incluso en las condiciones más frías.

Mientras un Aventurero lleve un par de botas forradas de piel será inmune a la congelación de "dedos del pie" si le sale este resultado en la Tabla de Congelación.

Pieles de oso

Disponibles para todo tipo de Aventurero, excepto para el Hechicero. Las pieles de oso tienen una disponibilidad de 7. Cuestan 400 monedas de oro y las pueden vender por 120 monedas de oro.

Las pieles de oso son más gruesas que las pieles normales, pero son vulnerables a las armas de proyectiles. El portador de una piel de oso gana +2 de Resistencia, pero contra armas de proyectiles sólo gana +1 de Resistencia. Las pieles de oso pueden llevarse además de una cota de malla o de una armadura ligera, con las restricciones normales.

· FLECHERO ·

Pistola ballesta

Aunque los comerciantes Kislevitas han hecho todo lo posible para asegurarse de que disponen del equipo esencial para todos los Aventureros, ciertos objetos simplemente están más allá de sus habilidades de fabricación, por el momento.

Uno de estos objetos es la pistola ballesta. Mientras se encuentren en Kislev, no hay pistolas ballesta disponible, ni tampoco virotes de ballesta.

· ARMERÍA ·

Espada de hierro fundido

Disponible para todo tipo de Aventurero. La espada de hierro fundido tiene una disponibilidad de 4. Cuesta 100 monedas de oro y la pueden vender por 15 monedas de oro.

La hoja de esta espada ha sido forjada de manera ligeramente inferior a las espadas normales. Esto hace que sea más barato de producir y vender, pero el metal es más frágil y se rompe.

Si un Aventurero, usando una espada de hierro fundido, saca un 1 al tirar para Impactar, debe tirar de inmediato 2D6. Si el resultado es un doble la hoja se ha roto, la espada es inútil y debe ser desechada. Una espada de hierro fundido con la hoja rota no puede ser vendida.

Martillo pico (B; E)

El martillo pico tiene una disponibilidad de 10. Cuesta 450 monedas de oro y se puede vender por 120 monedas de oro.

Es una variación kislevita del tradicional martillo de guerra. El martillo pico está forjado con un penetrante pico por un lado y una cara plana para aplastar por el otro.

A menos que lleve una armadura mágica, cualquier Monstruo impactado por un martillo pico, no tendrá salvación por armadura. Además, si al tirar para Impactar le sale un 6, entonces causa 1D6 Heridas adicionales.

Estrellas arrojadizas

En combate, los Kislevitas prefieren una robusta hacha o un pesado martillo en sus manos. No encontrarán ningún lugar donde fabriquen estas pequeñas piezas de metal, y mirarán extrañados a alguien que pregunte por ellas. Mientras estén en Kislev las estrellas arrojadizas no están disponibles.

· COMERCIANTE DE ANIMALES ·

Caballo salvaje de Kislev

Disponible para todos los Aventureros, excepto Enanos. El caballo salvaje de Kislev tiene una disponibilidad de 9. Cuesta 750 monedas de oro y se puede vender por 285 monedas de oro. Mientras se encuentren en Kislev el caballo salvaje reemplaza al caballo estándar. Los caballos salvajes de Kislev son capturados cuando son jóvenes y entrenados tanto para batalla como para viajar en este clima. Este caballo puede ser montado, incluso en el resultado "Nieve profunda" de la Tabla de Condiciones del Viaje.

Además, como este caballo ha sido entrenado para defenderse, es menos probable que sea robado. Cuando llegues a una Población tira 2D6, en lugar del 1D6 usual. Un doble uno indica que el caballo ha sido robado. Pero un doble 6, indica que los ladrones de caballos han sido maltratados y golpeados, huyendo de tu caballo y siendo encarcelados, recibes 2D6 x 10 monedas de oro como recompensa por ayudar a la Guardia.

Carro de nieve

Mientras se encuentren en Kislev, esto reemplaza a la carreta estándar. Los comerciantes que viajan por Kislev utilizan estos carros para transportar tus mercancías de una Aldea a otra. Estos carros tienen esquís, en lugar de ruedas. Los Aventureros pueden comprar un carro de nieve, con la misma disponibilidad y precio que una carreta normal, pero deben de abandonarlo una vez que se vayan de Kislev, pues es inútil en una superficie que no tenga hielo y nieve.

· ALMACÉN ·

Provisiones

Cada una de las provisiones restablece 2 Heridas, como habitualmente, pero al final de cada aventura en Kislev tira 1D6 por cada set de provisiones no consumido. Con un resultado de 1 o 2, el frío clima las ha preservado y pueden guardarse para la siguiente aventura.

· MAESTRO EN ARMAS DE FUEGO ·

Como antes se ha mencionado, los Guerreros de Kislev prefieren entrar en el fragor de la batalla, en lugar de disparar a sus enemigos a distancia. La demanda de armas de fuego está limitada para Aventureros de fuera de Kislev. Estas armas son poco frecuentes y este hecho aumenta su coste. Cuando están en Kislev, el precio de todas las armas de fuego es el doble de lo normal. Ten en cuenta que el precio de venderlas sólo se duplica si se venden dentro del área de Kislev.

· SUBTERRÁNEOS DE KISLEV ·

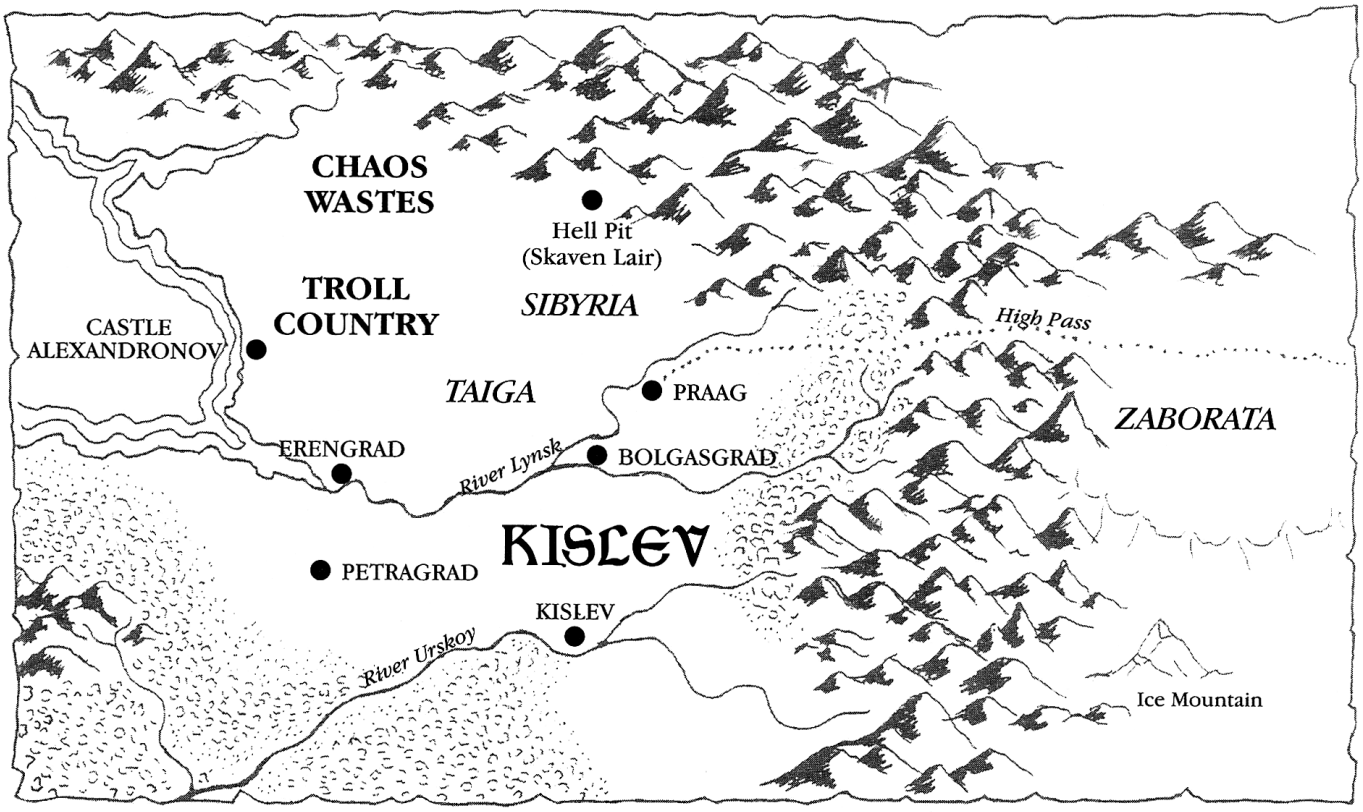
En esta parte del mundo, el paisaje puede cambiar durante la noche. Los puntos de referencia pueden ser fácilmente enterrados bajo montones de nieve que confunden el camino a seguir. La gente ha aprendido a orientarse con el sol y la dirección del viento y, en caso de ocurrir lo peor y tener que viajar de noche, con las constelaciones de las estrellas.

Cuando los Aventureros buscan un subterráneo, pueden contratar a un guía para que les ayude a encontrar la entrada. El guía le cobra 1D6 x 5 monedas de oro a cada Aventurero del grupo, pero automáticamente encuentran su destino. Si los Aventureros no contratan a un guía, deben tirar 1D6 en la siguiente tabla:

1 ¡Esto no es bueno! Una fuerte nevada ha hecho que tu mapa no sirva. Estáis a punto de rendiros cuando uno de los Aventureros cae en un agujero cubierto de nieve.

Ha encontrado la entrada en el fondo de una sima profunda, pero, la única manera de entrar en el subterráneo es saltar hacia abajo. Cada Aventurero debe tirar 1D6. Con un 5 o 6, recibe 2 Heridas de inmediato, sin salvación alguna.

2-6 Afortunadamente, la caída de nieve en esta región no ha sido muy fuerte, y el grupo pronto encuentra la entrada. Continúa la aventura como siempre.



· TABLA DE EVENTOS EN MAZMORRAS DE KISLEV ·

Así como la vida cotidiana en Kislev puede sorprender a los Aventureros, los subterráneos y pasadizos secretos también pueden desencadenar sus peligros únicos. Si sacas uno de los siguientes números en la Tabla de Eventos de Subterráneo, sustitúyelos por estos:

Una vez que los Aventureros han sobrevivido a la tundra desoladora, se dan cuenta de que las Poblaciones que visitan no son tan diferentes a las que ellos están acostumbrados. Grupos de

15 VIENTO HELADO

Estrechas fisuras en las paredes han llevado a esta sección de tablero a convertirse en un túnel de viento natural. El viento es fuerte y el frío es intenso, por lo que sienten algo de inestabilidad sobre sus pies y dificultad en el combate. Mientras se encuentren aquí tienen un -1 a su Movimiento, -1 a su Habilidad de Armas y -1 a su tirada para destrabarse.

El viento puede, fácilmente, desviar las flechas y otros proyectiles, así que todos los Aventureros y Monstruos tienen un modificador adicional de -2 a su Habilidad de Proyectiles. Los Monstruos del subterráneo conocen el fenómeno de esta zona y se han adaptado a ella, por lo tanto no sufren penalizaciones en combate.

25 MONTÓN DE HARAPOS

Los Aventureros encuentran lo que parece ser un montón de piezas abandonadas de telas. Sin embargo, cuando investigan descubren que enterrado bajo todas ellas hay un anciano que había utilizado los trapos para sobrevivir a la congelación. Coge un contador de Aventurero, este trata de hablar con el anciano. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1 El hombre está muerto, de hecho, es casi un bloque sólido de hielo. No pueden hacer nada por ayudarlo.

2-5 El hombre está medio muerto de miedo y frío. Le pregunta desesperadamente al Aventurero si sabe dónde está la salida. Cuando se marcha, coloca una pequeña bolsa en la mano de tu Aventurero y sale corriendo. Al abrir la bolsa, tu Aventurero ve que está llena de oro. Añade 2D6 x 20 monedas de oro a tu total.

6 El hombre puede parecer viejo pero es un luchador experto. Él espera matar a un Monstruo que ha estado aterrorizando a las Aldeas cercanas, y sabe que se esconde en este subterráneo. Les dice a los Aventureros que le dejen sólo antes de que delaten su posición.

Ellos lo hacen. Pero, a partir de ahora, cuando los Aventureros se encuentren a 1 o más Monstruos deben tirar 1D6. Con un 6, escuchan un grito salvaje a sus espaldas: el cazador pasa entre ellos y mata a un Monstruo al azar, marchándose con su cabeza cortada.

El Monstruo es asesinado automáticamente, sin tirada de dados, y se retira del tablero. Los Aventureros no reciben oro por esto. El cazador sólo ataca una vez, antes de volver a la superficie.

26 HIELO

Mirando hacia arriba, los Aventureros pueden ver que esta sección no tiene techo, sólo paredes altas y lisas que llevan hasta el aire libre. Es imposible, para los Héroes, trepar por las paredes, pero la nieve se ha desplazado hacia abajo en esta zona del subterráneo. Con el tiempo, esto se ha convertido en una compacta y gruesa capa de hielo traicionero.

Los Aventureros pueden moverse 2 casillas por turno, sin riesgo de resbalar. Si ellos quieren moverse más de esto, deben hacer un test de Iniciativa por cada casilla adicional que quieran mover. Si un Aventurero falla un test de Iniciativa, entonces resbala y cae, torciéndose un tobillo. Durante el resto de esta aventura tendrá un -1 a su Movimiento. Si falla de nuevo, sufre 1D3 Heridas sin modificar. No hay modificadores adicionales a su Movimiento. Los Aventureros podrían encontrarse con Monstruos en esta sección de tablero, en cuyo caso ambos tendrían un -1 a su Habilidad de Armas, que se suma a su penalización de Movimiento, ya que tratan de mantener desesperadamente el equilibrio.



43 ALTAR

Tallado en la pared hay un pequeño altar dedicado a la Diosa del Hielo. Un Aventurero (determinado al azar) siente la obligación de rezar en el altar, pero debe donar 50 monedas de oro para hacerlo. Si no es capaz de hacer esta donación, no podrá rezar. Tira 1D6:

1-3 No hay respuesta. La Diosa del Hielo tiene cosas más importantes que velar por un mortal.

4-5 La Diosa del Hielo te permite conocer la disposición del subterráneo. El Aventurero puede mirar las siguientes 3 cartas de subterráneo y reordenarlas en el orden que quiera. Puede mostrar las cartas a los otros miembros del grupo, pero no puede decirles en qué orden las coloca.

6 La Diosa del Hielo te otorga una visión del camino hasta la próxima Población incluidas las condiciones climáticas, permitiéndote planear con precisión tu ruta. Si el Aventurero sobrevive a este subterráneo, entonces será capaz de encontrar un camino fácil. Los Aventureros no tienen que tirar en la Tabla de Condiciones del Viaje. Además, el tiempo de viaje a la siguiente Población se reduce a la mitad.

53 PILARES DE HIELO

El techo de esta sección se sostiene gracias a una serie de pilares de hielo. Sin embargo, inspeccionando más de cerca, los Aventureros descubren que enterrados en el interior de cada pilar se encuentra un objeto valioso.

Los Aventureros pueden intentar derribar algunos de estos pilares para acceder a los objetos pero, al mismo tiempo, se arriesgan a derrumbar el techo sobre sus cabezas. Si se atreven a derribar los pilares, entonces, uno de los Aventureros debe tirar 1D6. Este es el número de pilares que derriban. Otro Aventurero debe tirar otro 1D6. Este es el número de pilares que pueden ser destruidos sin que el techo se derrumbe.

Si la primera tirada es igual o menor que la segunda, entonces los Aventureros han dejado suficientes pilares para soportar el techo de forma segura. Pero si la segunda tirada es menor que la primera los Aventureros han derribado el techo, y cada uno sufre 1D6 x (Nivel de Combate) Heridas sin modificar. Además, este camino ha sido bloqueado y los Héroes deben continuar por otra puerta.

Aunque el techo haya sido derribado, los Aventureros ganan un número de objetos igual a la primera tirada de dado. Estos son elegidos al azar de la Tabla de Tesoros de Estancia.

A veces hay Aventureros más inteligentes de lo que parece. El grupo puede decidir derribar los pilares con cautela, deteniéndose en el momento que noten algún signo de debilidad en el techo. Si eligen hacer esto, entonces tendrán un modificador de -2 a la primera tirada de dado. (Los Aventureros siempre encontrarán al menos 1 objeto, aunque el modificador haga la primera tirada inferior a 1).

62 NADA

El grupo está a medio camino de cruzar esta sección cuando uno de los Aventureros acciona un interruptor oculto. De arriba les llega un ruido sordo y de repente... no pasa nada.

Después de un rato se oye el sonido del chasquido de metal y unas pocas piezas de metal oxidado caen sin causar daños desde el techo. Cada Aventurero de gracias a la deidad que quiera y sale de la estancia.

· OBJETOS DE KISLEV ·

Aventurarse en Kislev se ha hecho durante siglos. En este tiempo muchos valientes Aventureros han perdido sus vidas buscando un monstruo temible al que matar, rescatar a una hermosa joven o simplemente aumentar su riqueza. Muchos de estos Aventureros llevaban poderosos objetos mágicos que se perdieron en los subterráneos de Kislev, y esperan ser descubiertos por cualquier Aventurero dispuesto a entrar.

La posibilidad de encontrar algún objeto perdido hace mucho tiempo se representa por el hecho de que puedes sustituir la entrada en las Tablas de Tesoro con la correspondiente de la siguiente lista. Estos objetos y "todo lo que brilla" sólo pueden ser descubiertos mientras estén en Kislev.

Si sacas uno de los siguientes números en la Tabla de Tesoros de Armas y Armaduras, sustitúyelos por estos:

16 Espada de Hoja Azul (B,E,El,H) 350 oro

La hoja de esta espada tiene una perfecta luz azul y un frío intenso. No es más aguda que una espada normal, pero es el frío el que hace daño.

Tira para Impactar y herir como normalmente. Además, si el impacto tiene éxito, el Monstruo sufre 1D3 Heridas sin modificar cuando la fría hoja le toca. Ten en cuenta que las Heridas son causadas aunque la tirada "para herir" haya fallado.

23 Flecha de Hielo (B,El,H) 200 oro

Las puntas de estas flechas parecen estar hechas de hielo infundible, y pueden atravesar incluso la armadura más resistente con facilidad. El Aventurero sólo puede disparar una Flecha de Hielo por turno, aun si puede hacer más de un disparo por turno.

La flecha le da +1 de Fuerza, sin salvación por armadura (excepto armadura mágica). Si un Aventurero saca un 1 cuando tira para Impactar, tira otro 1D6. Si saca otro 1, entonces se queda sin Flechas de Hielo. Bórralas de tu hoja de control.

34 Botas de Clavos (B,E,El,H) 150 oro

Estas botas tienen pequeños clavos afilados en la suela, perfectos para el agarre en el hielo. Un Aventurero usando unas Botas de Clavos podrá ignorar cualquier penalización al Movimiento, por hielo y nieve. Además, puede hacer un ataque de patada utilizando la Fuerza del Aventurero, con un modificador de -1.

51 Lanza Helada (B,E,El) 200 oro

La punta de esta lanza está permanentemente cubierta de una fina capa de escarcha, como una demostración de sus poderes mágicos. La Lanza Helada tiene las mismas ventajas y restricciones de una lanza normal, pero da una bonificación de +2 a la Fuerza cuando se usa.



Si el Aventurero saca uno de los siguientes números en la Tabla de Tesoros de Objetos Mágicos, sustitúyelos por estos:

13 Esfera de Nieve (B,E,El,H) 50 oro

Esta es una pequeña esfera de cristal llena de un líquido y de una sustancia parecida a la nieve. Cuando se agitan los copos de nieve, refleja y reflecta la luz de cualquier lugar en una miríada de colores que puede ser fascinante.

Una vez por aventura, el Aventurero puede usar la Esfera de Nieve. Tira 1D6. Cada Monstruo en la misma sección de tablero pierde sus ataques, ya que mira a las bonitas luces. Esto dura 1 turno.

23 Poción de Sangre Helada (B,E,El,H) 300 oro

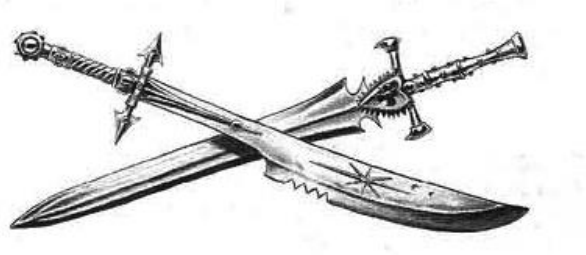
Un pequeño vial que contiene un extraño líquido azul. Examinándolo, el Aventurero está seguro de que puede ver cristales de hielo en él. Después de beber la poción, el Aventurero se siente más fuerte, más resistente y más alerta.

Cuando el Aventurero bebe la poción gana los siguientes modificadores, aunque su cuerpo lentamente comienza a congelarse: +2 de Fuerza, +2 de Resistencia, +2 de Iniciativa y +1 a su tirada para destrabarse. Estos efectos duran hasta el final de la aventura. Sin embargo, por cada turno después de que el Aventurero beba la poción, deberá tirar 1D6. Si saca un 1, el Aventurero sufre 1D3 Heridas sin modificadores ni salvaciones. Un solo uso, luego descártala.

36 Dedo de Asesino (B,E,El,H) 250 oro

Una garra afilada de cristal que se puede usar en un dedo. La punta de la garra está llena de un veneno para que, cuando el Aventurero ataca y clava la garra en la piel del Monstruo, la punta penetre y libere el veneno dentro.

El Aventurero puede cambiar todos sus ataques por un solo ataque con el Dedo Asesino. Una vez que impacte al Monstruo, este recibe 1D3 Heridas sin modificadores. Si el Monstruo sigue vivo, entonces ha sido afectado por el veneno y tendrá un -1 de Habilidad de Armas, -1 de Habilidad de Proyectiles, -1 Ataque y -1 de Resistencia hasta que muera. Un solo uso, luego descártala.



43 Anillo del Frío (B,E,El,H) 190 oro

Una fina banda de plata con una piedra azul incrustada. Un Aventurero que lleve el Anillo del Frío es inmune a todas las formas de magia, excepto a los ataques basados en el fuego.

Si el Aventurero sufre un o más ataques basados en el fuego (otros hechizos o un ataque físico usando un objeto mágico como la Espada de Fuego Infernal), entonces el Aventurero debe tirar 1D6 x su Nivel de Combate. Si el resultado es menor que el número de Heridas sufridas, el anillo se funde por la ferocidad del ataque y debe ser descartado.

63 Poción de Calor (B,E,El,H) 200 oro

La botella en la que se guarda esta poción está caliente al tacto. El líquido de su interior parece que constantemente se calienta, de una forma misteriosa. Cuando la bebe, el Aventurero siente que todo su interior se calienta. Él gana +2 de Fuerza y +2 de Resistencia durante un turno, y es inmune a la congelación durante las siguientes 1D6 aventuras. Si un Aventurero bebe la Poción de Calor y ya bebió la Poción de Sangre Helada, o viceversa, entonces las dos pociones se anulan la una a la otra y ninguna tiene efecto. Un solo uso, luego descártala.

66 Capa de Piel de Yeti (B,E,El,H) 0 oro

Esta capa se ha hecho de la piel del increíblemente raro Yeti. Cuando un Aventurero se pone esta capa, puede sentir el misterioso poder del Yeti, haciendo que el Héroe se sienta más confiado. La piel del Yeti confiere las mismas ventajas y restricciones que una capa de pieles normal, pero además le da a tu Aventurero +3 a su tirada de Miedo y +2 a la de Terror. Ten en cuenta que el valor de oro representa el hecho de que nadie va a tomar en serio al Aventurero si trata de venderla.

· ¿POR QUÉ VENIR? ·

No, no es una pregunta sobre la vida, el universo, etc... Algunos jugadores pueden estar pensando: "¿Por qué molestarse en ir a Kislev, si podemos ser masacrados en el Imperio cálido y agradable?" Bueno, aquí están algunas ideas de aventuras para empezar. No hay disculpa posible para algunos de los títulos de estas aventuras...

1 "¿Nadie quiere este trabajo?"

Los Aventureros son contratados por el desesperado líder de una pequeña Población para realizar una tarea. Determina una aventura de manera aleatoria en el Libro de Aventuras. Sin embargo, la falta de interés por realizar esta tarea significa que el líder ha tenido que dar un incentivo para despertar el interés de los Aventureros. La recompensa por completar esta aventura con éxito se ha duplicado.

2 "Frío en el aire"

Justamente cuando los Aventureros se disponían a abandonar una Población en busca de una nueva aventura, una fuerte nevada corta todas las rutas de salida.

Los habitantes están preocupados, pero el Alcalde (Mikhail Fisch) les asegura que la tormenta de nieve amainará en pocas horas. Después de unos días de tormenta de nieve, los suministros están comenzando a agotarse.

El Alcalde les pide que lleven un mensaje, usando un viejo túnel en desuso entre esta y la próxima Población. Una vez que los Aventureros están de acuerdo, el Alcalde les revela que la verdadera razón por la que está en desuso es por el número de Monstruos que hay.

Una vez que los Aventureros hayan limpiado la Estancia Objetivo (la Cámara Funeraria) descubren un pequeño pasaje que conduce a las afueras de la siguiente Población.

Después de entregar el mensaje, los suministros son enviados por el túnel despejado. Cada Aventurero recibe 1D6 x 100 monedas de oro por completar la aventura y el grupo llega automáticamente a la siguiente Población (sin tirar en las Tablas de Peligros).

3 "Mono de latón"

Un antiguo artefacto de la Población, un mono de latón elegantemente tallado, ha sido robado en un reciente ataque de una pequeña banda de Orcos. El mono está considerado como una especie de amuleto de buena suerte para la Población. Convencidos de que están condenados, ninguno de los habitantes se atreve a entrar en la guarida de los Orcos. Una vez que los Aventureros lleguen a la Estancia Objetivo (el Pozo de Lucha) y maten a todos los Monstruos, deben buscar entre el desorden del suelo. Cada Aventurero tira 1D6 en la siguiente tabla:

1 Mientras busca en el suelo, hace un ruido que atrae la atención de un grupo de Monstruos. Tira en la Tabla de Monstruos que corresponda. Hasta que no deje de haber Monstruos en el tablero, no se puede seguir buscando.

2-5 El Aventurero encuentra 2D6 monedas de oro, pero nada más. A menos que haya Monstruos en la sección de tablero, el Aventurero puede seguir buscando de nuevo en el siguiente turno.

6 Al limpiar de trapos y huesos el suelo, el Aventurero ve el brillo de bronce muy pulido. Recogen el mono y regresan a la Población donde se lo devuelven a los agradecidos habitantes. Como recompensa, cada Héroe recibe un objeto de tesoro de estancia.

4 "Medallones de doble acción"

El hijo de hombre rico, recientemente fallecido, ha dicho que todo el dinero de su padre se lo dará a aquel que recupere los ancestrales medallones gemelos de la familia.

Esto no sería ningún problema si no fuera porque el abuelo fue enterrado llevándolos alrededor de su cuello. Los Aventureros son contratados para encontrar la cripta del anciano y recuperar los medallones. Una vez que los Aventureros hayan matado a todos los Monstruos de la Estancia Objetivo (la Cámara Funeraria), deben forzar la tapa del féretro para obtener los objetos deseados. Cada Aventurero debe tirar 1D6 y añadir su Fuerza. Si la suma total de todos los resultados de los Aventureros es de 28 o más, la tapa es forzada lentamente.

El Aventurero con el resultado más bajo mira en el interior y debe tirar 1D6 en la siguiente tabla:

1 La tumba ha sido saqueada hace mucho tiempo. Las únicas cosas que hay en el féretro son los restos del abuelo y algunas ratas, que te atacan. El Aventurero deberá resolver el combate con las ratas, antes de informar de la triste noticia al hijo. Cada Aventurero recibe 1D6 x 10 monedas de oro por los gastos del viaje pero el hijo no tiene nada más para darles.

2 El féretro está lleno de piezas de oro, pero no hay ni rastro del cuerpo o de los medallones. Aunque esta cantidad de oro le permitirá al hijo llevar una vida bastante cómoda.

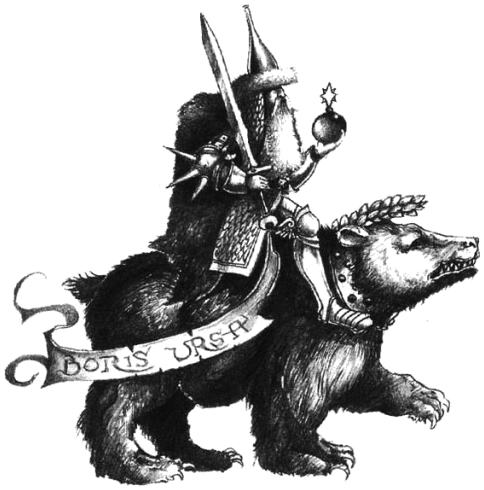
Una vez que devuelven el tesoro al hijo, este le da a elegir, a cada Aventurero, entre dos tipos de recompensa: 3D6 x 10 monedas de oro (repite cualquier 1) o un objeto de tesoro de estancia.

3-6 Nada más que los huesos del abuelo pero, junto a la tapa del féretro ves el brillo de oro y encuentras los dos medallones como nuevos. Al devolvérselos al hijo, él los reconoce como su herencia y le da a cada Aventurero 2D6 x 10 monedas de oro (repite cualquier 1) y un objeto de tesoro de estancia.



5 "La sintonía te ayuda a respirar mejor"

La legendaria fuente musical de Karinski se ha congelado por primera vez, desde que se tiene memoria. Los Aventureros han sido contratados para llenar un pequeño vial con agua, de una fuente subterránea mística que se calienta por la actividad volcánica de las profundidades bajo la superficie. El agua de este lugar también tiene extrañas propiedades mágicas. Se afirma que si esta agua se vierte en cualquier manantial, pozo o fuente, a continuación, ese lugar no se congelará ni se secará, sin importar el clima.



Una vez que los Aventureros hayan matado a todos los Monstruos de la Estancia Objetivo (la Fuente de la Luz), un Aventurero elegido al azar debe permanecer 1D6 turnos junto a la fuente llenando el vial. Si, durante este tiempo, aparecen más Monstruos, él no podrá luchar. Los Monstruos sólo le atacarán sino hay otro Aventurero vivo en la sección de tablero.

Cuando regresan a Karinski, el vial se vierte sobre la fuente que inmediatamente se descongela y empieza a sonar la dulce música por la que es famosa. A los Aventureros se les permite entrar en la cámara del tesoro, de la Población, y pueden elegir cualquier cosa que quieran. Cada Aventurero determina al azar 1D6 objetos de tesoro de estancia y elige el que quiera de entre ellos.

· LUSTRIA ·

El continente de Lustria es uno de las regiones más hostiles de todo el mundo. La mayoría de su tierra está cubierta por una jungla en la que priman las enfermedades tropicales que devoran la piel, parásitos voraces que chupan la sangre y fuertes carnívoros prehistóricos. Incluso el tiempo es hostil para todos excepto para la vida nativa, ya que sus junglas se ven devastadas por tormentas tropicales y violentos ciclones.

ASENTAMIENTOS

Hay muchas menos Poblaciones en Lustria que en el Viejo Mundo. Los Elfos y los Humanos han establecido muy pocas ciudades costeras y puertos, y hay unas pocas Poblaciones, o asentamientos, dispersos de nativos y colonos en lo profundo de la jungla. Viven en constante peligro debido a los Orcos nativos, Hombres Lagarto y las tribus de humanos salvajes que viven en la jungla. Llegar a una Población lleva el tiempo siguiente:

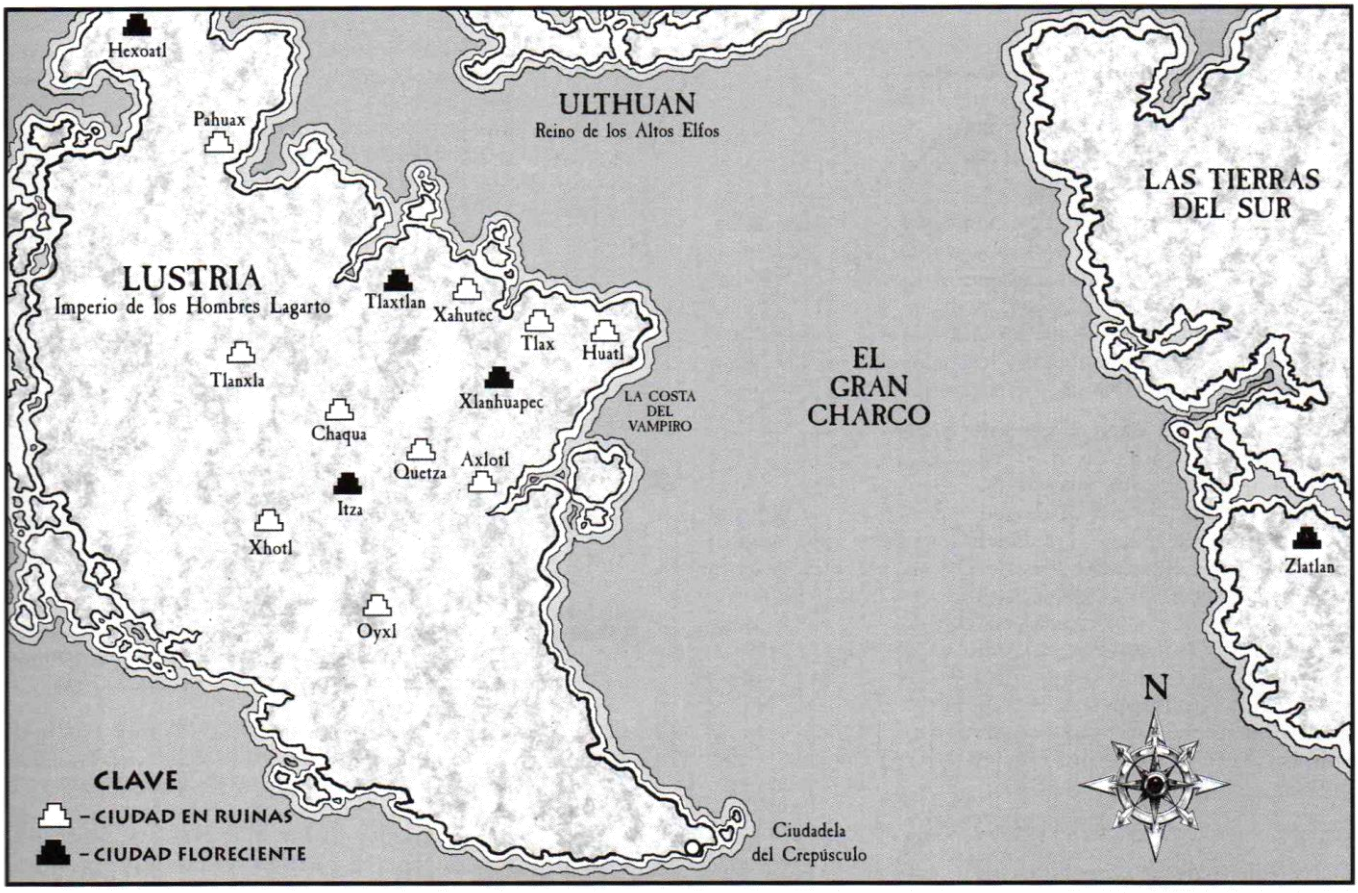
- Aldea: 1D3 semanas.
- Pueblo: 1D6 semanas.
- Ciudad: 1D6 + 2 semanas.
- Puerto: 1D3 + 6 semanas.

En ninguna de estas Poblaciones encontrarán campos de entrenamiento, así que los Aventureros que quieran subir de nivel ¡deberán volver al Viejo Mundo primero!

Además, algunos lugares están restringidos. La tabla siguiente muestra lo que puede encontrarse aquí:

LOCALIZACIÓN ESPECIAL	ALDEA	PUEBLO	CIUDAD	PUERTO
Lab. Alquimista	No	No	No	No
Templo	No	No	Sí	Sí
Flechero	Sí	Sí	Sí	Sí
Armero	No	Sí	Sí	Sí
Comerciante de Animales	Sí	Sí	Sí	Sí
Puerto de Mar	No	No	No	Sí
Brujo Curandero	Sí	Sí	No	No
Casa de Apuestas	No	No	Sí	Sí
Barrio Élfico	No	No	No	Sí
Armaduras	No	No	Sí	Sí

Ninguna tiene Localizaciones Especiales para algunos Aventureros como la Capilla del Grial, pero todas tienen Almacén. Si hay una tienda, puedes comprar objetos de la forma habitual. Sin embargo, hay además algunos objetos exóticos en oferta, que no están disponibles en el Viejo Mundo.



MAPA DE LUSTRIA Y LAS TIERRAS DEL SUR

· ALMACÉN ·

Antídoto para Veneno (B, E, El, H)
La botella contiene 1D6 dosis y puede ser usada, en cualquier momento, para curar a un Aventurero de la penalización a la Fuerza, por quedar en 0 Heridas por un ataque de Veneno.

Coste: 100 Disponible: 6 Venta: -

Mapa (B, E, El, H)
Un Aventurero puede utilizar este mapa en cualquier subterráneo para ver si es la zona a la que el mapa se refiere. El Aventurero puede mirarlo cualquier número de veces durante una aventura. Tira 1D6 cada vez que consulte el mapa:
1 Es falso. Tira el mapa y añade 1D3 cartas en la parte superior del mazo de subterráneo.
2-5 Nada familiar. Este mapa no es de aquí, pero puede usarse de nuevo.
6 ¡Tesoro! Cuando resuelvas cualquier Evento, en la siguiente estancia del subterráneo, descarta el mapa y coge 1D6 cartas de tesoro, repartiéndolas entre el grupo.

Coste: 100 Disponible: 11 Venta: 40

· FLECHERO ·

1D6 Flechas Envenenadas (B,El)
Infligen 1D6 + 4 Heridas. Si en la tirada sacas un 4+ por esto, las Heridas son sin modificar por Resistencia o Ignora Dolor.

Coste: 30 Disponible: 8 Venta: -

· ARMERÍA ·

Machete (B,E,El,H)
Causa 1D6 + Fuerza al daño, -1 para Impactar

Coste: 20 Disponible: 5 Venta: 20

Cuchillo de Caza
Causa 1D6 + 1 de daño. Puede ser escondido.

Coste: 50 Disponible: 3 Venta: 5

Cerbatana
Causa 1D6 + 1 de daño, -1 para Impactar. Los dardos pueden ser fácilmente improvisados y no es preciso comprar la munición.

Coste: 50 Disponible: 6 Venta: 5

· COMERCIANTE DE ANIMALES ·
Los animales de monta usados en Lustria son un tanto peculiares. Pueden ser llevados al Viejo Mundo, pero hay que pagar por ellos. Para hacer esto, tira 2D6 y multiplícalo por la cantidad que el animal incrementa tus Gastos Diarios. Esto es lo que cuesta. Esto reemplaza a los animales normales.

Gélido (B,El,H)
Reduce 2 semanas de tu tiempo de viaje. Cuesta 2 monedas de oro adicionales, al día, alimentarlo.

Coste: 800 Disponible: 7 Venta: 80

Elefante de Guerra (B,E,El,H)
Reduce 2 semanas de tu tiempo de viaje. Cuesta 10 monedas de oro adicionales, al día, alimentarlo. Añade +2 a cualquier tirada de combate en tus viajes. Una estructura lo bastante grande como para acomodar a todo el grupo y su equipo, costará 300 monedas de oro adicionales.

Coste: 1.500 Disponible: 10 Venta: 150

· BRUJO CURANDERO ·

Todas las pequeñas comunidades nativas tienen un Brujo Curandero. Este se dedica a curar enfermedades, predecir el futuro y maldecir a la gente que no le gusta. Muchos tienen auténticos poderes mágicos y tienen muchas maneras de ayudar a los Aventureros... por un precio, por supuesto.

Un Aventurero puede obtener cualquier cosa de las siguientes. Una vez comprados, los objetos no podrán ser vendidos. Sin embargo, no tires por disponibilidad, ellos siempre tienen exactamente lo que sus clientes quieren ¡espeluznante!

Poción
Puedes comprar tantas pociones como quieras y beberlas en cualquiera momento. Tira 1D6 para saber exactamente lo que te has bebido:

1 Poción de Amor ¡Sin efecto!
2 Poción de Fuerza. Cualquier tirada por daño que hagas, en el siguiente turno, causa 1D6 Heridas adicionales.
3 Poción de Furia. Mientras haya Monstruos en la misma sección de tablero, debes chequear para ser Berserker, de la misma manera que el Bárbaro, a no ser que seas el Bárbaro, en cuyo caso chequea dos veces.
4 Poción Curativa. Restablece 2D6 Heridas.
5 Poción de Invisibilidad. Eres invisible durante este turno y nadie puede atacarte. Tú puedes atacar con normalidad.
6 Poción Somnífera. Coloca a tu Aventurero boca abajo durante 1D6 +1 turno. Después recuperas todas tus Heridas.

Coste: 200 c/u

Lectura de la Fortuna
En la siguiente aventura, puedes usar la predicción para evitar una trampa.

Coste: 1D6 x 10

Amuleto
Puedes usar esto una vez por aventura para obligar a un Monstruo a repetir un ataque exitoso. La segunda tirada prevalece.

Coste: 250

Muñeco Vudú
Puedes usar esto, una vez por aventura, contra un Monstruo en la misma sección de tablero. Le causa 2D6 Heridas sin modificar por Resistencia, armadura, Ignora Dolor o Ignora Golpe.

Si el objetivo tiene Resistencia Mágica puede usarla para evitar el daño, con un modificador de -1. Si sacas en la tirada un doble 1 o un doble 6, el muñeco no podrá volver a ser usado.

Coste: 300

· TABERNAS DE LUSTRIA ·

Tira 2D6 y aplica los modificadores habituales de las tabernas (Cazador de Brujas y Elfo -4, Hechicero -3, Sacerdote Guerrero y Explorador Elfo -2):

2 Un hombre de apariencia astuta se acerca a tu Aventurero y le vende un mapa de la Ciudad Perdida de Xahnaddralailana por 1D6 x 100 monedas de oro o un objeto de tesoro de al menos ese valor. Tira 1D6 cuando encuentres la Estancia Objetivo en la siguiente aventura:

1-3 ¡No hay nada aquí! No hay tesoro DE NINGÚN TIPO excepto 1D6 monedas de oro (a repartir entre los Aventureros).

4-5 Encuentran el tesoro normal.

6 Golpe de suerte, hay tesoro adicional aquí. Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Tesoros de Estancia, además del tesoro normal.

3 Después de una divertida noche de juerga, sales fuera y encuentras una cuerda colgando donde estaba tu montura. Tu animal de monta ha sido robado. Bórralo de tu Hoja de Control de Aventurero.

4 La noche se acelera en un mar de alcohol. A la mañana siguiente, las autoridades locales llaman a los otros Aventureros, para que identifiquen a un supuesto Aventurero que ha sido encontrado, a las tres de la mañana, cantando de manera horrible una canción de borrachos.

5 El Tabernero te golpea en el hombro y te dice que alguien quiere verte en la estancia de atrás. Si vas tira 1D6:

1-3 En cuanto entras dentro, una barra de hierro te golpea en la cabeza. Te levantas en un callejón con 1D6 x 50 monedas de oro menos.

4-6 Hay alguien esperándote. Te dice que os quiere acompañar para recuperar un objeto que le ha sido robado. En la siguiente aventura, utiliza una miniatura para representar al extraño. Mueve 4 casillas, no puede atacar ni ser atacado, mientras los Aventureros sigan con vida. El objeto está en la Estancia Objetivo, así como el tesoro normal. Cuando salís de allí os recompensa con 1D6 x 100 monedas de oro.



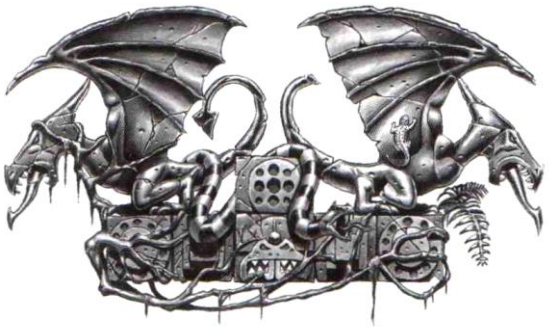
6 Te ves envuelto en un complicado juego de cartas. Decide cuanto quieres apostar, con un límite de 200 monedas de oro. Otros 1D3 jugadores apuestan también 1D4 x 50 monedas de oro. Tira 1D4. Si el resultado es menor que tu Suerte Inicial, ganas todo el dinero. Si no pierdes todo el dinero apostado.

7 Ves a un grupo de Aventureros hablando sobre sus hazañas. Envalentonado por la bebida, te acercas y comienzas a contar historias increíbles de tu propia cosecha. Tira 1D6:

1-3 Nadie te cree y te marchas humillado.

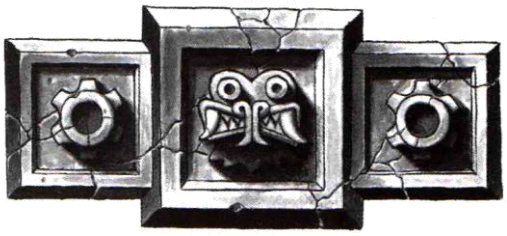
4-5 Están impresionados y se ofrecen a invitarte a una ronda.

6 Están extremadamente impresionados y hay un veterano, con muchas cicatrices, que te ofrece un raro objeto (tira en la Tabla de Objetos Mágicos de Tesoros de Estancia), explicándote que tú te lo mereces más que él.



8 Un hombre joven y nervioso se aproxima a tu Aventurero diciéndole que es cartógrafo. Le pide ayuda para explorar una zona desconocida de la jungla. Si aceptas, el cartógrafo te esperará fuera de la entrada del siguiente subterráneo y te acompañará en tu viaje de vuelta. Esto hace que tu viaje de vuelta dure 1D6 semanas más. Cuando llegues de vuelta a la Población te recompensa con 2D6 x 50 monedas de oro.

9 Te pasas la noche escuchando a un individuo borracho que dice que es un gran explorador. Después de unas pocas horas, te pone un talismán en la mano y se derrumba encima de la mesa. El talismán puede ser usado para restablecer 1D6 Heridas a un Aventurero, incluso si está inconsciente. Sólo puede ser usado una vez.



10 Ves un valioso objeto de equipo en una esquina y te lo venden por sólo 1D6 x 50 monedas de oro. Tira en la Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo para ver qué es.

11 Te cuentan que se ha descubierto un nuevo paso en la profundidad de la jungla. En el próximo viaje puedes tomar el paso y ahorrarte 1D3 semanas.

12 Al final de una larga noche bebiendo, eres el único que aún mantiene la verticalidad y alivias, a los otros ocupantes, de 1D6 x 150 monedas de oro.

· TABLA DE PELIGROS DE VIAJES EN LUSTRIA ·

Las Junglas de Lustria son peligrosas, y los viajes conviene que no sean demasiado largos, muy pocos exploradores y guerreros sobreviven a los eventos que surgen, ya que desde el temporal hasta el insecto más pequeño pueden ser mortales.

11-12 PERDIDOS

Os perdéis en la jungla. Añade 1D6 semanas a vuestro tiempo de viaje.

13-14 CAZADORES

Os encontráis con una partida de cazadores. Podéis escoger uniros al grupo. Esto añade 1D3 semanas al viaje, pero puedes considerar los siguientes Eventos como una Semana tranquila: Nativos, Ataque Eslizón y Depredadores.

15-16 RÍO

Caminando por la rivera de un gran río, veis un viejo bote abandonado. Podéis elegir coger el bote río abajo. En este caso tira 1D6:

1 Después de unas horas descendiendo, el bote súbitamente cae por una cascada. Cada Héroe pierde 1D6 x 10 monedas de oro y un objeto de tesoro en el río.

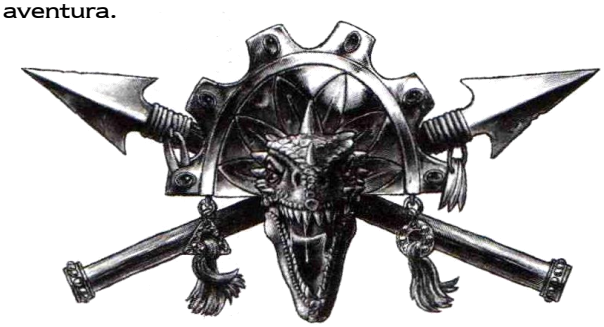
2 El bote tiene filtraciones y se hunde. Cada Héroe pierde 1D6 x 10 monedas de oro en el río.
3 El bote entra en una zona de rápidos, lanzando vergonzosamente a los Aventureros a la orilla, a unos pocos metros de donde salieron.

4-5 El río transporta a los Aventureros un gran trecho río abajo, antes de que el bote encalle en un banco de arena. Reduce el tiempo de viaje 1D3 semanas.

6 El río toma un curso inesperado y los Aventureros llegan a una Ciudad.

21 SERPIENTE

Uno de los Aventureros pisa una serpiente y debe hacer un chequeo de Iniciativa o será mordido y sufrirá un -1 a su Fuerza, durante la siguiente aventura.



22-24 PLANTACIÓN

Los Aventureros pasan a través de una plantación de bananas. Cada uno coge "prestada" suficiente fruta para 1D3 provisiones.

25-26 TORMENTA TROPICAL

Una intensa lluvia golpea la jungla, forzando a los Aventureros a pasar una semana a cubierto.

31 ARENAS MOVEDIZAS

Uno de los Aventureros pisa lo que parece un inocente banco de arena y se hunde hasta la cintura. Si alguno de los otros Aventureros tiene una cuerda, podrá tirar de él y sacarlo. Si no debe descartar toda su armadura para poder salir.

32-34 SEMANA TRANQUILA



35-36 CIÉNAGA

Los Aventureros se ven forzados a cruzar por una larga extensión de terreno pantanoso. Cada Aventurero debe tirar 1D6 en la siguiente tabla:

1-2 Nada demasiado horrible sucede.

3 El Aventurero pisa un profundo agujero y pierde una carta de tesoro.

4 El Aventurero pisa un tronco que se gira y resulta ser un cocodrilo. Sufre 1D6 Heridas sin modificar, que pueden ser restablecidas con provisiones, etc., antes de la siguiente aventura.

5 Una sanguijuela se adhiere muy fuerte a la piel del Aventurero. Pierde 1 Herida de sus Heridas Iniciales, durante la siguiente aventura.

6 El Aventurero cae en una charca de horrible fango. Huele tan mal que cuando llegue a su destino no le dejarán entrar hasta pasados 1D6 días y se le pase un poco el olor.



41 HORMIGAS SOLDADO

Durante la noche, una horda de hormigas cruza el campamento de los Aventureros llevándose toda la comida, bebida ¡y vendajes!

42-44 NATIVOS

Los Aventureros se encuentran con una tribu nativa. Tira 1D6:

1 Los Aventureros son arrastrados fuera. Cada uno recibe 1D6 Heridas sin modificar, que pueden ser curadas con provisiones, etc. antes de la siguiente aventura.

2-3 Los Aventureros son prometidos a cuatros de las hijas de los Jefes, y deciden abandonar el poblado sigilosamente durante la noche.

4-5 Una celebración está en marcha. Los Aventureros se despiertan con al día siguiente con 1D6 x 20 monedas de oro menos.

6 A uno de los Aventureros le muestran un caldero y le invitan a cenar. Tira 1D6. Con un resultado de 1, él es la cena y es su final... Con un resultado de 2, 3, 4, 5 o 6, el Aventurero consigue escapar.



45-46 ENCUENTRO

Los Aventureros se encuentran con un grupo de exploradores que les enseñan un atajo. El viaje sólo dura una semana más.

51-53 SEMANA TRANQUILA

54-55 DERRUMBE

Los Aventureros tropiezan con un montón de rocas que bloquean su camino. Tira 1D6. Con un resultado de 4+, tienen que dar un rodeo y añadir 1 semana al viaje.

56 CUERPO

Los Aventureros encuentran los huesos blanqueados de un desafortunado aventurero. En su cuerpo tiene 1D3 cartas de tesoro.



61-62 DEPREDADORES

Un grupo de depredadores nativos, súbitamente, atacan a los Aventureros. Cada Aventurero debe hacer un ataque contra un oponente de Habilidad de Armas 4, Resistencia 4 y 3 Heridas. Los Aventureros con múltiples ataques pueden atacar a otro depredador, si matan al primero.

Después tira 1D6. Si el resultado es mayor que el número de depredadores muertos, los Aventureros han rechazado el ataque pero pierden 1D3 Heridas Iniciales, durante la siguiente aventura.

63 TORMENTA TROPICAL

La lluvia desciende sobre la jungla de una forma muy intensa. Los Aventureros se refugian en una Aldea, y su viaje acaba aquí.



64-65 ATAQUE ESLIZÓN

Una patrulla de Eslizones montados en Gélidos atacan a los Aventureros. Cada uno debe tirar 1D6:

1 El Aventurero es dejado fuera de combate y le roban 1D6 x 100 monedas de oro.

2-3 El Aventurero es dejado fuera de combate y le roban 1D6 x 20 monedas de oro.

4-5 El Aventurero gana el combate y obtiene 1D6 x 10 monedas de oro.

6 El Aventurero rechaza heroicamente el ataque y obtiene 1D6 x 50 monedas de oro.

65-66 SEMANA TRANQUILA

· MONSTRUOS ·

Hasta ahora todos los Monstruos que han luchado contra los Aventureros han sido generados por la pequeña Tabla de Referencia de Monstruos del Reglamento. Esto era conveniente para conocer los perfiles básicos de los Monstruos, después de unas cuantas partidas los Aventureros estarán ávidos de encontrar nuevos desafíos y carne fresca contra la que luchar. Usando las nuevas tablas de Monstruos presentadas aquí, ellos pueden reunir una variedad mucho más amplia de Monstruos.

Hasta ahora las Cartas de Evento podían generar un Evento como un rastrillo o una trampa, o una Estancia llena de Monstruos. Las Cartas de Evento que generan a los Monstruos, (tienen un M en las esquinas), te dicen exactamente qué tipo de Monstruos se ha encontrado, venían todos proporcionados en la caja básica. Miniaturas Citadel fabrica un número ingente de miniaturas de las cuales las presentadas en la caja son una pequeña muestra. Usando las nuevas Tablas de Monstruos puedes usar un número casi infinito de Monstruos del inmenso catálogo de Miniaturas Citadel.

USAR LA TABLA MONSTRUOS

Antes de empezar una aventura, hay que decidir si se siguen usando los Monstruos impresos en las Cartas de Evento, o la nueva Tabla de Monstruos. Si decides utilizar la nueva Tabla de Monstruos la dinámica del juego es exactamente la misma, sólo que cuando sale una Carta de Evento con Monstruos se hace una tirada de 1D66 en la nueva Tabla, para determinar qué Monstruos han encontrado los Aventureros.





Después busca el resultado en la Tabla de Monstruos y determina qué Monstruos han encontrado los Aventureros. Los Monstruos que aparecen vienen expresados en la columna de Números (No).

¿USAR LAS MINIATURAS DE CITADEL CORRECTAS?

Antes de usar las nuevas Tablas de Monstruos debes asegurarte que dispones de todas las miniaturas Citadel necesarias, como tres Ogros, ocho Hombres Bestia, doce Skavens, y así sucesivamente.

Si decides seguir utilizando las Cartas de Evento, puedes crear tus propias cartas de Monstruos para aumentar así poco a poco el mazo de Cartas de Evento, aunque usar las Tablas de Monstruos, revolucionará realmente el juego.

Otra buena opción es obviar los resultados de los cuales no tengas miniaturas, y subir o bajar en la tabla hasta dar con un resultado del que dispongas miniaturas.

Cómo última alternativa puedes ser un director de juego con tanta imaginación que podrás usar una miniatura Skaven si sale un Minotauro ya que no dispones de más Minotauros. Lógicamente esto podría llevar a causar confusión a los Aventureros, por eso nuestra recomendación es que te hagas con todas las miniaturas de Citadel posibles, ya que así hará tus aventuras más realistas y divertidas.

· TABLA DE MONSTRUOS ·

Esencialmente, en cada línea de la Tabla de Monstruos viene descrita toda la información de cada Monstruo. Cada entrada incluye el perfil de cada Monstruo, cuántos aparecen, su valor en Oro, cuánta armadura lleva y cualquier regla especial. Se colocan y luchan según las reglas normales, cada uno reporta una cantidad en Oro al Aventurero que lo mató, y cuando ese grupo de Monstruos está muerto, los Aventureros consiguen una Carta de Tesoro.

Notarás que algunos tipos de Monstruos causan Miedo, u Odio a ciertos Aventureros. Estos conceptos se explican más adelante en la sección Psicología. En la propia Tabla de Monstruos se resumen otras reglas especiales que se aplican a esos Monstruos y se explican con más detalle en la sección Bestiario de este libro. Nota: Si utilizas las Tablas de Monstruos necesitarás pegar detrás de ellas el encarte que viene en la contraportada del Reglamento.

ENTRADAS DE LA TABLA DE MONSTRUOS

La entrada de cada tipo de Monstruos incluye:

La Raza y el tipo:

La raza del Monstruo. En algunas ocasiones deberás tirar otro D6 para determinar qué tipo de Monstruo es exactamente.

El Perfil:

El perfil del Monstruo. Su movimiento (M), Habilidad con las armas (HA/WS), Habilidad con los Proyectiles (HP/BS), Fuerza (F/S), Resistencia (R/T), Heridas (H/W), Iniciativa (I), Ataques (A). Una entrada de "S" indica que el Monstruo tiene una regla especial para esta característica y debes consultar las Reglas Especiales para más detalles.





Algunos Monstruos tienen una "A" en la Habilidad con las Armas, indica que impactan automáticamente al usar un arma de proyectil.

Oro:

La cantidad en Oro que cada Monstruo cuando es matado tiene encima, y que es para el Aventurero que lo ha matado.

Armadura:

El valor de la armadura que el Monstruo porta encima. Este valor ha de sumarse al perfil de Resistencia del Monstruo.

Daño:

La cantidad de Heridas que este Monstruo inflige a su oponente después de cada ataque exitoso.
Un solo número indica la cantidad de D6 que debes tirar, una entrada de 2 nos dice que debes lanzar 2D6+ Fuerza por cada golpe que haya tenido éxito.

Algunos Monstruos causan un daño extra si el resultado de la tirada supera cierto valor. Un Ogro por ejemplo, normalmente causa 1D6 + Fuerza de Heridas, pero si su tirada supera 5 o más ha efectuado un golpe particularmente fuerte que produce 2D6 + Fuerza de Heridas. Esto se representa así en la columna de Daño de la tabla: ½ (5+), donde (5+) quiere decir el resultado necesario para tirar dos dados y ½ los dados que puede tirar.

Especial:

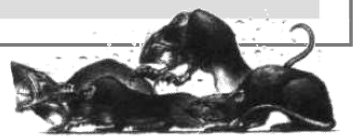
Cualquier habilidad especial que tiene el Monstruo o cualquier regla especial que se le aplica. Todo esto se explica extensamente en la sección de Reglas Especiales de los Monstruos y/o en su correspondiente entrada del Bestiario.

MONSTRUOS EN ESTANCIAS OBJETIVO

Si utilizas las nuevas Tablas de Monstruos tienes varias opciones para determinar los Monstruos que aparecen en la Habitación Objetivo: seguir las instrucciones de esa Habitación Objetivo, tirar en la Tabla de Monstruos de Habitación Objetivo, o tirar dos veces en la nueva Tabla de Monstruos.
Ten presente que alguno de los calabozos del Libro de Aventuras se diseñan pensando en unos Monstruos específicos, y queda mucho mejor de esta manera. ¡En caso de duda, el sentido común debe prevalecer!

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 1 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm.	Daño	Núm.	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 2*													
12	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1D2(5+)	1D3	Miedo 5.
13	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
14	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
15	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	1D6+6	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
16	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6+6	Emboscada A; Volar. -.
21	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
22	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	Esp.	2D6	Muerte Súbita.
23	Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) ó [4-6] Espadas.
24	Guerreros de Clan Skaven	5	3	4+	3	3	3	4	1	40	-	1	2D6	-
25	Orcos Salvajes &	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	Esp.*	1	1D6	Armados con Arcos (F3); *Tatuajes 6+.
	Shamán Orco Salvaje	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	Esp.*	1	1	Magia Orca1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; *Tatuajes 5+
26	Goblins con Redes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	Esp.	1D6	Armados con Redes.
31	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) ó [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
32	Zombis	4	2	-	3	3	5	1	1	40	-	1	1D6	Miedo 3.
33	Necrófagos	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	2D6	Huir; Miedo 4.
34	Ballesteros Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	1D6+3	Armados con Ballestas (F4); Esquivar 6+; Odio a Elfos.
35	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
36	1-3 Garrapato Salvaje	Esp.	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Destrabarse; Ataque de Garrapato Salvaje.
	4-6 Garrapato Domesticado &	Esp.	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Destrabarse.
	Goblin Pastor de Garrapatos	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1	Esp.	Manada de Garrapatos.
41	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	1D6+6	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
42	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6+6	Emboscada A; Volar.
43	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	1D6+3	Emboscada Mágica A; Huir
44	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Armados con [1-3] Arcos (F1) ó [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Shamán Goblin	4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
45	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
46	Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) ó [4-6] Espadas.
51	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	1D6+6	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
52	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6+6	Emboscada A; Volar.
53	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3). -
54	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	Esp.	2D6	Muerte Súbita.
55	Guerreros de Clan Skaven	5	3	4+	3	3	3	4	1	40	-	1	2D6	-
56	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) ó [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
61	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Armados con [1-3] Arcos (F1) ó [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
62	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	1D6+3	Emboscada Mágica A; Huir.
63	Guardia Negra de Naggaroth	5	5	3+	4	3	6	7	1	150	2	1	1D6+2	Armados con Alabardas; Combate en Filas; Odio a Elfos.
64	Centauros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
65	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 2*													



· PSICOLOGÍA ·

En las profundidades de los subterráneos del mundo de Warhammer moran enormes cantidades de Monstruos capaces con su sola presencia de acobardar al guerrero más valiente. Aunque es imposible de saber lo que pasa por las mentes de los Aventureros y los Monstruos, las siguientes reglas enseñan a representar algunas emociones de los combatientes.

Algunos Monstruos son por naturaleza terroríficos como las criaturas No Muertas como los Zombis y los Esqueletos. Otros Monstruos producen tanto Odio a los Aventureros que estos atacan con una ferocidad estúpida. Otros pueden salir huyendo si su número se ve reducido. Teniendo en cuenta estas reacciones tus partidas de Warhammer Quest pueden tomar otra nueva dimensión.

Las siguientes reglas, Miedo, Odio y Huida, se aplican principalmente a los Monstruos. La excepción principal es la del Odio. Es posible que algún Aventurero encuentre un objeto mágico o ser la víctima de un hechizo que le cause Odiar a algún tipo de Monstruo en particular, como Orcos o Skavens. Las Tablas de Monstruos especifican los Monstruos que están sujetos a las reglas de Psicología.

· MIEDO ·

Algunos Monstruos causan Miedo, por algún motivo en particular asustan a otras criaturas. Los zombis por ejemplo, son los cadáveres devueltos a la vida de Guerreros que una vez fueron humanos y se sobreentiende que este tipo de criaturas causan temor. Por otro lado, los Minotauros causan miedo debido a su tamaño y ferocidad.

Cada Monstruo que causa Miedo tiene un Valor de Miedo, indicado por el número después de la entrada de Miedo. Cuando ocurra cualquier Evento que genere Monstruos que causan Miedo, tira 1D6+1 para cada Aventurero en cuanto los Monstruos se pongan sobre el tablero. Esta es la tirada de Miedo del Aventurero.
Si el resultado total es mayor que el Valor de Miedo de los Monstruos, ese Aventurero no tiene miedo de ellos durante este combate y puede luchar normalmente.



Si el total es menor o igual al Valor de Miedo de los Monstruos, el Aventurero tiene miedo de ellos durante ese combate, y debe aplicar un modificador de –1 a las tiradas para Impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el Miedo, deberá sumar 1 a todos los costes de lanzamiento de hechizos. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero supera el Miedo automáticamente. Si hay más de un tipo de Monstruo que causa Miedo en la estancia, cada Aventurero deberá tirar por el Monstruo con el que se enfrenta. Cada vez que se enfrente a un distinto tipo de Monstruo deberá tirar otra vez para determinar si se siente atenazado por el Miedo. El resultado del chequeo (se supere o no) se aplica únicamente por ese tipo concreto de Monstruo al que se enfrenta el Aventurero y durante todo ese combate.



TERROR

Algunos Monstruos son aún más aterradores y causan Terror en lugar de Miedo. Los Monstruos que causan Terror se resuelven de la misma manera que los que causan Miedo excepto que los Aventureros que fallan el chequeo de Terror deberán aplicar un modificador de –2 a las tiradas para Impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el Terror, deberá sumar 2 a todos los costes de lanzamiento de hechizos. Un resultado natural de 6 implica que el Aventurero ha superado el Terror automáticamente. Cada vez que se encuentre al mismo tipo de Monstruo deberá tirar otra vez para ver si se siente atenazado por el Terror.

· ODIO ·

Algunos Monstruos sienten un feroz Odio hacia una determinada raza (los Elfos Oscuros odian a los Elfos, por ejemplo). El Monstruo dispone de un Ataque adicional, pero está tan enfurecido que debe aplicar un modificador de –1 al Impactar. De manera similar, si un Aventurero Odia a un tipo particular de Monstruo gana un Ataque adicional con un modificador de –1 al Impactar.



· HUIDA ·

Los Monstruos con esta "habilidad" deberán tirar 1D6 al final de cada turno en el que haya muerto uno o más de ellos. Tira 1D6 por cada tipo de Monstruo que haya sufrido bajas (con la regla de Huida), si el resultado es mayor que el número de esos Monstruos con vida, entonces huirán y se perderán en la oscuridad de la mazmorra. Los Aventureros no reciben ninguna moneda de oro por los Monstruos que huyan, sin embargo sí que consiguen una tarjeta del Tesoro al final del combate como de costumbre.

· CERO HERIDAS ·

Hasta ahora en Warhammer Quest cuando un Aventurero llegaba a cero Heridas sólo podía curarse bebiendo una poción o mediante un hechizo. Ahora sin embargo los Aventureros pueden comprar artículos curativos en los Asentamientos, e incluso encontrarlos en sus viajes. Las reglas que siguen a continuación explican cómo pueden utilizarse estos nuevos artículos.

Un Aventurero con cero Heridas está tumbado boca arriba en el suelo y no tiene fuerzas para comer o aplicarse vendas en sus Heridas. Lo único que puede hacer es beber a malas penas una poción mágica si dispone de ella. Los otros Aventureros pueden intentar curarlo si quieren, dándole una poción o lanzándole un hechizo curativo. Si un Aventurero está adyacente al Aventurero herido, puede intentar vendarlo o alimentarle con comestibles. Pero no hay ninguna garantía de que esto tenga éxito.

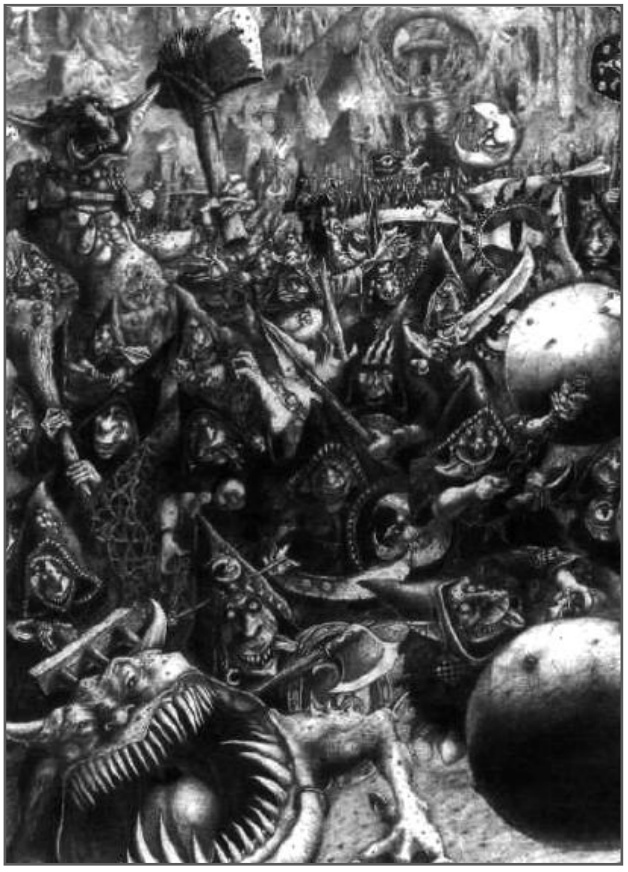
El Aventurero debe agotar antes sus propios artículos. Cada vez que se intente curar se debe tirar 1D6, con un resultado de 1, 2 o 3, el esfuerzo falla y el artículo se ha gastado inútilmente.

El Aventurero que intenta curar a un compañero puede intentarlo las veces que quiera mientras le queden artículos para seguir intentándolo. Si el Aventurero está con cero Heridas al final del turno, morirá y se retirará del juego.



AVENTUREROS BOCA ABAJO

A veces, debido a ganar un hechizo, una habilidad especial o una habilidad, un Aventurero puede "hacerse el muerto" colocándose boca abajo como si fuese un cadáver. Si un Aventurero hace esto, deberá quedarse boca abajo un turno entero, le guste o no. Boca abajo ningún Monstruo lo atacará, mientras sus compañeros siguen luchando. Puede permanecer boca abajo tantos turnos como quiera. Un Aventurero que finja estar muerto no puede hacer nada excepto beber de una poción de manera que los Monstruos a su alrededor no le vean. Si en un momento dado todos los Aventureros están boca abajo o muertos, entonces los Monstruos pueden atacar a cualquier Aventurero que esté en el suelo, impactando automáticamente, sin necesidad de hacer una tirada de dados. Las Heridas se resuelven como de costumbre y sólo la Armadura y la Resistencia pueden deducirse del resultado. Además no se pueden esquivar los golpes mientras se esté boca abajo, como es el caso del Elfo.



· GOLPES CRÍTICOS ·

Se hace aburrido cuando los orcos siguen haciendo el mismo daño y actúan siempre de la misma forma estúpida. En la Deathblow #2, Yason A. Young publicó reglas extras para Ataques Críticos que podrían realizar los adversarios. Con estas reglas, los orcos y otros adversarios podrán ser todavía más peligrosos.

Cuando cualquier Monstruo saque un 6 en sus tiradas para Impactar, mira las siguientes tablas para ver qué sucederá en función del arma que porten:

ALABARDAS
Tira 1D6

1. Estocado o tajo: El enemigo clava y mueve su alabarda. Trata este ataque como un ataque normal.

2. Rotura de armadura: El enemigo ha conseguido encontrar un hueco en la armadura del aventurero. Este ataque ignora toda armadura cuando tira para dañar.

3. Arco por encima de la cabeza: El enemigo mueve su alabarda en un arco por encima de la cabeza. Dobla el valor de la Fuerza del enemigo cuando tires para dañar.

4-6. Golpe vital: El enemigo te ha alcanzado muy bien y dobla el daño que hace con este ataque.

ARCOS Y BALLESTAS
Tira 1D6

1. Flechas fuera: el enemigo llena al Aventurero de flechas. Trata esto como un ataque normal.

2. Tormenta de flechas: El enemigo lanza 3 flechas al Aventurero. Tira para Impactar y herir para las otras dos normalmente.

3. Flecha envenenada: La flecha por la que el Aventurero ha sido impactado estaba envenenada. El Aventurero sufrirá los efectos de un ataque envenenado como resultado.

4. Flecha ignora armaduras: La flecha ha conseguido atravesar la armadura del Aventurero. La flecha ignora toda armadura cuando tira para daño.

5-6. Impacto vital: La flecha ha conseguido atravesar un órgano vital. El Aventurero recibe el doble de daño por esta flecha. Además tira 1D6 y consulta esta tabla.

> **1.Daño fatal:** La flecha atraviesa un órgano muy importante de la anatomía del Aventurero. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a esta flecha, la flecha causara daño fatal (ver reglamento).
>
> **2-3.Afectado:** La herida causada por la flecha empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a esta flecha, sufrirá los efectos de la PLAGA (ver reglamento).
>
> **4-5.Gangrena:** La herida causada por esta flecha empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a esta flecha, sufrirá los efectos veneno (ver reglamento)
>
> **6. Nada serio.**

DAGAS Y CUCHILLOS
Tira 1D6

1. Puñalada: El enemigo apuñala al aventurero con su daga. Trata esto como un ataque normal.

2. Golpe doble: El enemigo golpea al aventurero repetidamente. Recibes otro ataque del mismo enemigo.

3. Golpe vital: El enemigo te ha golpeado muy bien. El enemigo dobla la cantidad de daño que hace con este ataque.

4. Puñalada trapera: El enemigo te apuñala cuando no estabas mirando. Recibes el triple de daño por el ataque. Si solo hay un enemigo en una casilla adyacente a ti, trata este ataque como un ataque normal.

5-6- Atraviésalo: La daga del enemigo ha encontrado un lugar muy doloroso donde clavarse. El ataque hace el doble de daño. Además la hoja de la daga se ha roto y se ha quedado clavada.

El guerrero tiene la daga clavada y tendrá -1 en HA, -1 a la Fuerza y -1 a Impactar con armas a distancia hasta que no haya enemigos en el tablero y pueda quitársela. El enemigo cuya daga se ha roto sacará otra.

ESPADAS
Tira 1D6

1. Corte: El enemigo blande su espada hacia el Aventurero. Trata este golpe como un golpe normal.

2. Por encima de la cabeza: El enemigo lanza su espada en un poderoso arco por encima de la cabeza. Dobla en valor de la Fuerza del enemigo cuando tires el daño.

3. Clavar: El enemigo trata de empalar al Aventurero con su arma.

Tira 2D6, si el resultado es menor o igual que la iniciativa del Aventurero, ha perdido el intento. Si el resultado es mayor que su iniciativa entonces hará el doble del daño normal.

4. Golpe doble: El enemigo golpea al Aventurero repetidamente. El Aventurero recibe otro ataque del mismo enemigo.

5. Punto débil: La hoja del enemigo ha encontrado un hueco en la armadura del Aventurero. Este ataque ignora toda la armadura cuando tira para dañar. Además tira 1D6. Si sacas 1 o 2 la armadura del Aventurero se cae, las cintas que la unes se han roto. La armadura del Aventurero esta inservible para el resto de la aventura.

6. Desarmado: El enemigo ha conseguido golpear el arma del Aventurero con un golpe de suerte. Puede sacar otra arma si la tiene con una penalización de -1 en el siguiente ataque. Si no tiene otra arma, solo podrá golpear con los puños (-2 a Impactar y no añade la Fuerza al daño). El aventurero puede coger el arma después del evento.

FLAGELOS O LÁTIGOS
Tira 1D6

1. Golpe giratorio: El enemigo gira su flagelo por encima de la cabeza y después golpea. Trata este golpe como normal.

2. Multigolpe: El enemigo golpea varias veces con su flagelo. Este ataque causa 1D3 golpes extra los cuales causaran daño normalmente.

3-4. Desarmar: El enemigo ha conseguido tirar el arma de la mano del aventurero con un golpe de suerte. Puedes sacar otra si la tienes con una penalización de -1 al ataque en el siguiente turno. Si no tiene ninguna arma, podrá solo golpear con sus puños (- 2 a Impactar, no añade la Fuerza al daño). Podrá coger su arma después del evento.

5-6. Estrangulado vivo: El enemigo consigue atrapar el cuello del aventurero. Tu aventurero no podrá hacer ninguna acción mientras esté siendo estrangulado, salvo intentar liberarse...

Si el aventurero obtiene una tirada igual o inferior a su resistencia en 2D6 al principio de turno se liberara, el aventurero recibirá un +2 al tirar para Impactarle y se llevara 1D6 de daño cada turno al principio de la fase de monstruos. El enemigo no podrá realizar ningún ataque más, mientras este estrangulando al aventurero.



FRÍO
Tira 1D6

1. Toque de la muerte: El enemigo ataca al aventurero con un impío toque helado. Trata esto como un ataque normal.

2. Frio congelado: El enemigo intensifica su aura maligna. Este ataque hace daño normal pero también causa parálisis.

3. Abrazo mortal: El enemigo coge tu brazo en una abrasadora y dolorosa presa mortal. El enemigo hace 1D6 extra de daño con este ataque. Además el brazo del aventurero se queda entumecido e inútil para el resto del encuentro. Determina al azar que brazo se le ha quedado entumecido. Tu aventurero pierde 1 ataque, 1 habilidad de armas y tiene -1 a Impactar con armas a distancia mientras su brazo este entumecido.

4. Toque de tinieblas: El toque del maligno enemigo causa una ceguera temporal al aventurero. Este ataque hace daño normal. Además ahora el aventurero tiene - a Impactar con armas a distancia y cuerpo a cuerpo hasta que se recupere de la ceguera. Tira 1D6 al comienzo de tu turno. Si obtienes un 5 o 6 la ceguera desaparece.

5-6. Consumir el alma: El maligno toque del enemigo chamusca el alma del aventurero destruyéndole su cuerpo entre convulsiones. Este ataque dobla el daño. Además, el aventurero esta tan malamente herido que pierde 1 ataque el siguiente turno.

GARRAS, GUADAÑAS O PUÑOS CON PINCHOS
Tira 1D6

1. Golpe de mandíbula: El enemigo lanza sus fauces contra ti. Trata este golpe como un golpe normal.

2. Desarmar: El enemigo ha conseguido tirar el arma de la mano del aventurero con un golpe de suerte. Puedes sacar otra si la tienes con una penalización de -1 al ataque en el siguiente turno. Si no tiene ninguna arma, podrá solo golpear con sus puños (- 2 a Impactar, no añade la Fuerza al daño). Podrá coger su arma después del evento.

3. Golpe doble: El enemigo te golpea repetidamente. Recibes inmediatamente otro golpe del mismo enemigo.

4. Punto débil: Las garras del enemigo han encontrado un hueco en la armadura del aventurero. Este ataque ignora toda armadura cuando tira para hacer daño.

Además tira 1D6, si sacas un 1 o2, entonces las cintas que unen la armadura se han roto. La armadura estará inutilizada para el resto de la aventura.

5-6- ¡Arrrgh! ¡Mi bazo!- Las garras del enemigo golpean un órgano vital. El enemigo dobla su Fuerza cuando tira para dañar en este ataque. Además, tira 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1. Daño fatal: El ataque atraviesa un órgano muy importante de la anatomía del Aventurero. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a este ataque, este ataque causara daño letal (consultar reglamento)

2. Afectado: La herida causada por este ataque empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a este ataque sufrirá los efectos de Plaga (consultar reglamento)

3. Gangrena: La herida causada por este ataque empieza a infectarse. Si el Aventurero tiene menos de 0 Heridas debido a este ataque, sufrirá los efectos de veneno (ver reglamento)

4-6: Nada serio.

HACHAS
Tira 1D6

1. Golpe de hacha: El enemigo te golpea con su hacha. Trata este golpe como uno normal.

2. Golpe poderoso: El enemigo lanza su hacha en un gran y poderoso arco. El ataque hace 1D6 extra de daño. Además, el Aventurero se verá obligado a retroceder un espacio, si no está contra la pared.

3. Golpe superior: El enemigo lanza su hacha en un poderoso arco por encima de la cabeza. Dobla el valor de la Fuerza del enemigo cuando tires para daño.

4. Rompe armadura: El hacha del enemigo hace una gran brecha en la armadura del Aventurero. El ataque hace el daño normal. Además tira 1D6, si el resultado es 1 o 2 el impacto rompe al azar una pieza de armadura.

5-6. Golpe fatal: El enemigo ha hecho una horrible herida al Aventurero. Este ataque hace el triple de daño.

LANZAS O PICAS
Tira 1D6

1. Rotura de lanza: El enemigo rompe su lanza contra el Aventurero. Trátalo como un ataque normal. El enemigo cuya lanza se ha roto saca una espada.

2. Ignora armadura: El enemigo ha conseguido encontrar un hueco en la armadura del Aventurero. Este ataque ignora toda armadura cuando tire para daño.



3. Golpe vital: El enemigo ha golpeado al Aventurero muy bien. El enemigo dobla el daño que hace con su ataque.

4-6. Empalado: La lanza del enemigo ha encontrado un lugar muy doloroso donde clavarse.

El ataque hace el doble de daño. Además, la lanza se ha roto por la mitad.

Le Aventurero ha sido atravesado por la punta de la lanza y tendrá -1 en HA, -1 en Fuerza y -1 para Impactar con armas a distancia hasta que no haya enemigos en el tablero y se pueda la pueda sacar.



MAZAS, MARTILLOS, VARAS Y BASTONES
Tira 1D6

1. Golpe circular: El enemigo gira su palo haciendo un arco. Trata este golpe como un golpe normal.

2. Golpe lateral: El enemigo aturde al Aventurero con su palo. Este ataque hace el daño normal, además, el Aventurero pierde 1 ataque el turno siguiente.

3. Golpe superior: El enemigo lanza un golpe poderoso con su palo haciendo un arco por encima de la cabeza. Dobla la Fuerza del enemigo cuando tires para dañar.

4. Desarmar: El enemigo ha conseguido tirar el arma de la mano del aventurero con un golpe de suerte. Puedes sacar otra si la tienes con una penalización de -1 al ataque en el siguiente turno. Si no tiene ninguna arma, podrá solo golpear con sus puños (- 2 a Impactar, no añade la Fuerza al daño). Podrá coger su arma después del evento.

5-6. Pérdida de conocimiento: El enemigo golpea al aventurero en la cabeza con su palo. El enemigo dobla su Fuerza cuando tira para dañar. Además el aventurero queda inconsciente. Volverá a despertarse cuando obtenga una tirada igual o por debajo de su resistencia en 1D6 al comienzo del turno. Mientras tanto trátalo como un aventurero tumbado.

•SECCION 2•

Esta sección trata sobre uno de los aspectos más entretenidos del juego de rol de Warhammer Quest, la evolución de los Aventureros.

A medida que exploran los subterráneos del Mundo de Warhammer, venciendo terribles Monstruos y obteniendo tesoros, los Aventureros se convierten en grandes Señores de la Guerra.

Desde sus humildes comienzos, cuando no eran más que un pequeño grupo que desconfiaban unos de otros la primera vez que entraron en una mazmorra, los Aventureros, a través de la experiencia se han convertido en poderosos héroes.

Las próximas páginas describen las reglas para determinar cómo avanzan los Aventureros y así hacer frente a Monstruos cada vez más poderosos.

· DESARROLLO AVENTUREROS ·

A medida que los Aventureros exploran las entrañas de la tierra, se enfrentan a Monstruos cada vez más poderosos y acumulan mayor número de tesoros y monedas de oro, se van convirtiendo en guerreros o hechiceros más poderosos, lo cual a su vez les permite aventurarse en lugares más peligrosos, enfrentarse a adversarios más temibles y conseguir mayores recompensas, hasta alcanzar el nivel de los auténticos Héroes y pasar a la posteridad como protagonistas de las gloriosas sagas que se cantan durante las frías noches de invierno en las tabernas y las casas de los pueblos.

La primera vez que los Aventureros atacan un grupo de Goblins en las oscuras y húmedas cuevas de las Montañas del Fin del Mundo, nadie puede asegurar cual será el resultado del combate. Las cuevas están habitadas por muchos enemigos, y en sus confinados límites no es posible luchar de la misma forma a la que puedan estar acostumbrados los Aventureros.

Sin embargo, a medida que progresa la saga, los Aventureros aprenden a luchar de forma más eficaz, son capaces de distinguir nuevos sonidos e indicios que indican la presencia de algún tipo de peligro, y sus reacciones se agudizan.

La aclimatación al medio es vital, pues en las peligrosas entrañas de la tierra, un desliz, por pequeño que sea, representa una muerte cierta. En las profundidades no existen regimientos de soldados que puedan proteger a los Aventureros. En el subsuelo no existe ningún lugar a donde huir.

· NIVELES DE COMBATE ·

En Warhammer Quest, el progreso de un Aventurero desde que es un guerrero inexperto hasta convertirse en un Héroe está representado por los niveles de combate, que miden la experiencia del guerrero en combate. Todos los Aventureros empiezan su andadura con un nivel de combate 1, y van progresando a medida que pasan las aventuras, hasta alcanzar Nivel de Combate 10.



Aunque un Aventurero adquiere la mayor parte de sus conocimientos por medio de la experiencia de explorar y luchar en los subterráneos, es necesario que visite un lugar de entrenamiento especial para conseguir aprovechar al máximo lo que ha aprendido mediante su experiencia. En estos centros, bajo la tutela de un maestro de su profesión, el Aventurero podrá aprender, perfeccionar y mejorar las habilidades que haya ido aprendiendo mediante la experiencia, hasta dominarlas perfectamente.

Obviamente, este entrenamiento cuesta dinero, y para conseguir las suficientes monedas de oro, los Aventureros deben explorar nuevos subterráneos y derrotar a nuevos Monstruos. La siguiente tabla indica el número de monedas de oro que debe pagar un Aventurero para poder avanzar de un nivel al siguiente, aunque en la sección Entrenamiento el proceso se tratará con más detalle:

Nuevo Nivel de Combate:	Monedas de Oro:
2	2.000
3	4.000
4	8.000
5	12.000
6	18.000
7	24.000
8	32.000
9	45.000
10	50.000

HECHICEROS

La forma en que los Hechiceros u otros personajes con propiedades mágicas aumentan su nivel de combate es ligeramente diferente al de los demás Aventureros, más adelante encontrarás una sección llamada Entrenamiento del Hechicero que trata de ellos.

· JUGANDO UNA PARTIDA ·

Incluso cuando los Aventureros han subido su nivel de combate, el juego Warhammer Quest, sigue la misma estructura básica. Debes consultar el Libro de Aventuras para determinar lo que los Aventureros deben hacer, debes extender las secciones de tablero mientras exploran hasta llegar a la Estancia Objetivo final completando la aventura, y así sucesivamente. Hay unas diferencias menores que son las que siguen a continuación:

CARTAS DE EVENTO

Las Cartas de Evento generan los Monstruos y Eventos que los Aventureros encuentran. Si la Carta de Evento tiene una "M" en la esquina de arriba usa las tablas de Monstruos pertinentes de la sección Bestiario para determinar que Monstruos encuentran los Aventureros.

Si la Carta de Evento tiene una "E" en la esquina superior, usa la tabla de Evento de Subterráneo para determinar qué tipo de Evento los Aventureros han activado.

ESTANCIAS OBJETIVO

A estas alturas del juego la Habitación Objetivo de la Tabla de Monstruos del Libro de Aventuras deja de ser un desafío. La posibilidad de encontrarse tres Minotauros no preocuparán a los Aventureros de nivel-6, por ejemplo, cuando seguramente a lo largo de las aventuras, ya se habrán encontrado con Monstruos más espantosos.

La tabla de abajo reemplaza a la Tabla de Monstruos de la Habitación Objetivo del Libro de Aventuras. De ahora en adelante siempre que los Aventureros lleguen a una Habitación Objetivo de la aventura tira 1D6 en esta tabla para ver qué Monstruos están defendiéndola. La tirada se lleva a cabo durante la Fase de Monstruos, como los guerreros entran primero en la Habitación Objetivo, esta tirada reemplaza la toma de una Carta de Evento.



TABLA DE MONSTRUOS EN ESTANCIA OBJETIVO

1. Tira una vez en la Tabla de Monstruos superior en 2 Niveles a la que los Aventureros utilizan en este momento, tira otra vez en la Tabla que es superior un Nivel y otra en la Tabla del mismo nivel que los Aventureros.

2. Tira dos veces en la Tabla de Monstruos superior en un Nivel de combate a la de los Aventureros.

3. Tira una vez en la Tabla de Monstruos que es un Nivel superior al Nivel de combate de los Aventureros y dos veces en la tabla del mismo Nivel.

4-5. Tira tres veces en la Tabla de Monstruos del mismo Nivel de combate que la de los Aventureros.

6. Tira dos veces en la Tabla de Monstruos del mismo nivel de combate que la de los Aventureros.



Aventuras específicas:

Algunos de los subterráneos del Libro de Aventuras no usan la Tabla de Monstruos de Habitación Objetivo, sino que especifica que tipo y número de Monstruos van a encontrar los Aventureros. En estas situaciones deberás improvisar un poco cuando los Aventureros lleguen a esa Estancia, asegurándote que los Monstruos son lo bastante duros para que representen un desafío. De todas formas ante la duda utiliza la Tabla de Monstruos Avanzada.

RUTAS BLOQUEADAS

Habrás notado que a veces los Aventureros toman un camino equivocado en el subterráneo, y terminan bloqueados por un rastrillo o un hundimiento. ¡Esto no importa mucho en el juego básico, pues dejas a estos Aventureros perdidos en la oscuridad y tomas unos nuevos para la siguiente partida!

Pero cuando estás jugando con este Reglamento dedicas mucho tiempo y esfuerzo al desarrollo de tus Aventureros. Ganan nuevas habilidades, armas y equipo como resultado de muchas horas de juego. No puedes permitir que mueran simplemente por tomar un camino equivocado. Después de todo ellos son los Héroes del juego y deben poder salir de algún modo.

De ahora en adelante cuando encuentres una unión en "T" y quedes bloqueado por algún motivo deberás continuar hasta haber completado todas las cartas de esa unión, si no está en ese mazo la Estancia Objetivo, siempre habrá una salida al exterior al final de esa estancia o pasillo. Puedes volver a entrar si lo deseas a ese subterráneo y tomar la otra posibilidad que te ofrecía la unión en "T". Los Aventureros se mueven como de costumbre a través de los pasadizos y salas con cuidado de evitar los "1"en la fase de poder y que aparezcan Eventos Inesperados. Esto debe asegurar que tus Aventureros no acaban su gloriosa carrera detrás de un montón de piedras.

· EL GRUPO ·

Dice el refrán ingles que no hay seguridad con los números, y en ninguna parte esto es más cierto que en las cavernas y catacumbas que hay en el subsuelo de las Montañas del Viejo Mundo. Sería absurdo que alguien se atreviera a entrar por sí solo. Los Aventureros lo saben, así como cualquier hombre siempre se embarcan en sus aventuras en grupo, para que sus habilidades se complementen.

Una vez que los Aventureros han empezado a progresar subiendo sus niveles de combate, un nuevo problema se presenta, ¿qué pasa si uno o más Aventureros mueren? Sería suicida empezar con un guerrero de nivel 1 en un grupo de nivel 5. Es improbable que durase más de 5 minutos contra los Monstruos de nivel mucho más avanzado que el suyo. (Claro que también tienes esta opción, empezar de nuevo con un Aventurero de nivel 1 y si sobrevive la primera partida, se trasforma en un Héroe entre los Héroes). Aquí te exponemos dos soluciones que puedes aplicar, aunque los demás jugadores han de estar de acuerdo.



La primera solución que te proponemos es reemplazar el Aventurero muerto por uno de otro Grupo y que sea del mismo nivel, puedes sustituir por ejemplo, un enano de nivel 5 por un bárbaro de nivel 5.

La segunda solución y más deseable es crear desde el principio un nuevo Aventurero, modificando sus características teniendo en cuenta los beneficios del Aventurero muerto. Tomando, por ejemplo, un Enano de nivel 5, usa su perfil para crear otro Aventurero de nivel 5. Queda claro que este método tampoco está cercano en satisfacer a los Aventureros que empezaron desde un nivel de combate 1, pero es el más recomendable por que al menos todo el Grupo tiene el mismo nivel de combate.

La tercera solución es generar un nuevo Aventurero de Nivel de Combate 1 y permitir que el resto del grupo que le acompañe a través de la aventura. Tratar de evitar que los Monstruos más poderosos se enfrenten con él, prestarle oro para que entrene, armas mágicas y armaduras e intentar ayudarle para que se ponga al día.

La cuarta solución y menos deseable, es crear un nuevo Aventurero modificando sus atributos y características teniendo en cuenta los beneficios que debería haber adquirido. Tomando como ejemplo a un Enano, busca un Enano de Nivel de Combate 5 y utiliza el perfil que aparece en la tabla para crea un nuevo Aventurero. Por supuesto, dado que este método está lejos de satisfacer a los jugadores, es mejor evitarlo, creando un Enano de Nivel de Combate 1 y recorrer todo el camino hasta alcanzar los diferentes Niveles de Combate.

· GRUPOS MIXTOS ·

Hasta ahora cada grupo de Aventureros siempre se ha compuesto por un Bárbaro, un Enano, un Elfo y un Hechicero. Sin embargo, no hay ninguna razón para que siempre sea este el caso, y debes sentirte libre para que un grupo esté formado por ejemplo, por un Bárbaro, dos Enanos y un Hechicero. Si el grupo tiene una composición diferente a la normal, aplica las siguientes reglas:

1 No importa cuántos Hechiceros hay en el grupo, sólo lanza 1D6 en la Fase de Poder, para que todos los Hechiceros tengan la misma cantidad de Poder en cada turno. Si el resultado de la tirada es un 1, ocurre un Evento Inesperado de la forma habitual.

2 Proporciona las tarjetas de equipo adicionales al azar entre los Aventureros. Siempre hay un solo artículo de cada clase. Así que aun habiendo cuatro Enanos en el grupo, sólo habrá una sola cuerda.

3 Al haber más de un mismo tipo de Aventurero en el grupo puede surgir el problema de quien es el que actúa primero. Para resolverlo, tira 1D6 para cada Aventurero que tenga la misma Iniciativa, el que obtiene el resultado más alto, indica quien actúa primero. A parte de estos Aventureros con la misma Iniciativa, juega con el orden determinado por la Iniciativa, de la forma habitual.

DIFERENTES NIVELES DE COMBATE

Cuando hayan Aventureros en el mismo Grupo con diferentes niveles de combate, utiliza la Tabla de Monstruos que sea del mismo nivel que la mayoría de los Aventureros. Por ejemplo, si hay un guerrero de nivel 1, dos de nivel 2 y otro de nivel 3, deberás usar la Tabla de Monstruos de nivel 2.

MODO SOLITARIO

Puedes jugar en solitario a Warhammer Quest, simplemente maneja a todos los Aventureros. Los Monstruos y Eventos se resuelven como siempre.

GRUPOS MÁS GRANDES DE AVENTUREROS

Si decides emplear más de cuatro Aventureros en un subterráneo añade un 25% más de Monstruos por cada guerrero que se sume al Grupo.

· ENTRENAMIENTO ·

En la mayoría de ciudades y pueblos del mundo de Warhammer es posible encontrar expertos en las diferentes técnicas de combate dispuestos a entrenar a los Aventureros... por un precio, obviamente.

Un Aventurero puede entrenar si ha acumulado suficientes monedas de oro para aumentar su nivel de combate, y entre aventura y aventura visita un pueblo o una ciudad.

· DURACIÓN DEL ENTRENAMENTO ·

Un Aventurero debe dedicar una semana completa a entrenarse para poder aumentar su nivel de combate. Mientras esté entrenándose, el Aventurero no podrá visitar ninguna localización especial, ni adquirir equipo. Además como la comida y el alojamiento están incluidos en el coste, mientras dure el entrenamiento el Aventurero no deberá abonar sus gastos diarios. Tampoco debe tirar en la Tabla de Eventos de Asentamiento.

De hecho, el Aventurero habrá aprendido todo lo que necesitaba durante sus aventuras, y con este entrenamiento lo único que hace es aprender a aprovechar al máximo las habilidades que ha aprendido.

· COSTE DE ENTRENAR ·

En el juego de rol de Warhammer Quest, el oro represente mucho más que monedas físicas que tu Aventurero encuentra durante su Aventura. También es la medida de lo bien que lo van hacienda, ya que cuanto más oro, más podrán subir de Nivel de Combate. Teniendo esto en cuenta, podrás pensar en el oro como un indicador de éxito. Como tal, el oro puede ser otorgado al Aventurero por multitud de cosas, no solo por destruir Monstruos.

Él también podrá ser recompensado por resolver problemas difíciles, salir vivo y coleando de una mazmorra tras acabarla, etc. Consulta la tabla de Nivel de Combate de tu Aventurero, puedes ver la cantidad de oro que necesitas para subir al siguiente Nivel de Combate. Cada incremento de nivel, su perfil mejorará de alguna forma, hasta alcanzará el pico del éxito y de su carrera convirtiéndose finalmente en un reconocido Señor de prestigioso nombre.

Por ejemplo, consulta la tabla del Nivel de Combate del Bárbaro, podrás ver que necesitas 2.000 m.oro para subir al Nivel de Combate 2, posteriormente necesitará otras 4.000 m.oro (un total de 6.000 m.oro ya) para alcanzar el Nivel de Combate 3, y así sucesivamente.

Mentalízate que matar 12 Murciélagos son 180 m.oro... asique tienes mucho trabajo por delante. Para alcanzar el Nivel de Combate 10, el Bárbaro necesitará 195.000 m. oro. La regla de oro es que sin él, no podrás entrenar, pero si no entrenas no puedes subir de Nivel de Combate.

· TÍTULOS DE · NIVELES DE COMBATE ·

A medida que los Aventureros ascienden de nivel de combate también suben en su posición social. Cuando un guerrero empieza una saga no tiene ningún título, cuando consigue subir a nivel 2 es un Novicio. A partir del nivel 3 y hasta el 4 es un Campeón y cuando llega al 5 se le debe dar el tratamiento de Héroe, pero no es hasta el nivel 9 cuando se le puede considerar un Caballero.

· BENEFICIOS DEL ENTRENAMIENTO ·

En general, al aumentar su nivel de combate, un Aventurero aumentará uno o más de sus atributos, cambiando por tanto su nivel de atributos. Estos cambios dependerán del tipo de Aventurero, y se detallan en las tablas incluidas más adelante. Así por ejemplo, un Bárbaro que aumente su nivel de combate de 1 a 2, aumentará su Resistencia de 3 a 4.

Además cuando el Aventurero aumenta su nivel de combate, es posible que adquiera alguna habilidad especial (en la tabla de experiencia del Aventurero se indica el número de habilidades especiales (Hab.) que debe poseer el Aventurero al llegar a ese nivel). Esto se describe con más detalle en la sección Habilidades de los Aventureros.

Una vez el Aventurero haya pagado el coste del entrenamiento y haya invertido el tiempo necesario, además de modificar sus atributos según lo indicado en la tabla, obtendrá una serie de beneficios adicionales, tal y como se describe más adelante.



Todos los cambios sufridos en el perfil del Aventurero son permanentes, por lo que una vez un Aventurero ha llegado a nivel de combate 2, actuará con el perfil de atributos correspondiente a este nivel y las ventajas que haya adquirido, hasta que obtenga suficiente oro para entrenarse otra vez y llegar a nivel de combate 3 (recuerda que los Hechiceros se entrenan de forma ligeramente diferente).



HERIDAS ADICIONALES

Cuando un Aventurero aumenta su nivel de combate, a veces consigue aumentar el número de Heridas que resiste en +1D6. Estas Heridas son permanentemente sumadas al atributo del Aventurero y al número de Heridas Iniciales (no son un ajuste temporal que debe aplicarse tan sólo a una aventura).

Por ejemplo, un Bárbaro que acabe de pasar de nivel de combate 1 a nivel de combate 2, conseguirá +1D6 Heridas, tal y como se indica en su tabla de experiencia, con lo que su total pasa a ser de 2D6+9. Hay que tener en cuenta que no deben volver a tirarse todos los dados de Heridas, sino simplemente tirar el +1D6 adicional, y sumar el resultado obtenido al resultado anterior (que en este caso es el que se determinó durante la creación del personaje).

Si se obtiene un resultado de 1 en la tirada de dado, el Aventurero podrá repetir la tirada, debiendo conformarse con el resultado obtenido en la segunda tirada, aunque también sea un 1.

DAÑO ADICIONAL

Al llegar a nivel de combate 5 y a nivel de combate 9, el Aventurero tirará un dado adicional al determinar las Heridas que causa al Impactar. Esto no significa que el Aventurero sea más fuerte, sino que gracias a su experiencia sabe cómo asestar sus golpes para que sean más efectivos.

DESTRABARSE EN COMBATE

Igualmente al aumentar su nivel de combate, es posible que al Aventurero le sea más fácil destrabarse de un combate, como reflejo de la mayor facilidad con que es capaz de esquivar a los Monstruos a medida que aumenta su experiencia.

HABILIDADES (Hab.)

La tabla de experiencia del Aventurero también indica cuando éste consigue aprender alguna habilidad especial. Las habilidades y cómo usarlas se describen en la sección de Habilidades de los Aventureros.

· NUEVOS ATRIBUTOS ·

SUERTE (S)

Suerte es un nuevo atributo que representa el sexto sentido, la habilidad mágica o, simplemente, la buena suerte que desarrolla un Aventurero a medida que sus sentidos van agudizándose para reaccionar más rápidamente, algo vital en un mundo en que detrás de cada esquina aguarda la muerte y un movimiento en falso puede activar una trampa mortal.

Cómo utilizar la Suerte:

El atributo de Suerte indica el número de veces que durante una aventura el Aventurero podrá repetir una tirada u obligar al adversario a repetir su tirada. Así por ejemplo, un Aventurero con Suerte 3 podrá repetir tres tiradas por aventura. Al inicio de cada aventura cada Aventurero deberá elegir tantos marcadores como puntos de Suerte tenga.

En cualquier momento durante la aventura, el Aventurero podrá utilizar uno de los marcadores y repetir la tirada de dado que acabe de realizar, pero tendrá que aceptar el resultado de esta segunda tirada, aunque sea peor que el anterior. Hay que tener en cuenta que el tiempo comprendido en una aventura incluye no solo la exploración de una cueva, sino también el tiempo que pasan los Aventureros en un Asentamiento descansando, comprando material, etc. (sí, también pueden gastarse los puntos de Suerte para repetir cualquier tirada efectuada en un Asentamiento).

TABLA DE SUERTE

(Número de tiradas por aventura)

Nivel Combate	Bárbaro	Enano	Elfo	Mago
1	0	0	0	0
2	1	0	1	0
3	1	1	2	1
4	2	1	2	1
5	2	1	2	2
6	2	2	3	2
7	3	2	3	2
8	3	2	3	3
9	3	3	3	3
10	3	3	4	3

HOJA REGISTRO DE AVENTURA

La caja de Warhammer Quest contiene pequeñas Hojas de Registro de la Aventura para que cada jugador pueda hacer sus anotaciones en ella, por ejemplo, objetos encontrados, monedas de oro, etc. Es importante porque en ella, registraras el desarrollo de tu Aventurero y sus atributos.

Será esencial que al terminar cada Aventura, apuntes el equipo, armaduras, monedas de oro, habilidades para continuar la próxima vez.



"Allí," susurró Shanador, apuntando hacia la oscuridad. "En el nicho más allá del altar". Los Aventureros se pertrecharon en la entrada del templo, la negra cámara iluminada fuertemente por la trémula luz de su linterna.

Habían perdido a uno de ellos: Unbrok Stonebeard, el Enano Guerrero. Solo el sordo sonido de acero contra acero y los distantes alaridos de los heridos y los moribundos Orcos mostraban que todavía estaba vivo. Kronar el Bárbaro respiraba fuertemente, la negra asta de una flecha Goblin sobresalía de la carne de su hombro derecho. Su brazo de la espada colgaba inservible a su lado. Donde la flecha penetró la carne, la sangré se negaba a coagularse y una fea roncha roja delataba el veneno interior. "Daros prisa, no están muy lejos, Stonebeard no podrá mantenerlos para siempre, y yo no soy más útil con la espada que un niño."

Sevarius el mago le hizo un gesto para que se callara y observo atentamente la oscuridad, siguiendo la mirada del Elfo. "No veo nada, absolutamente nada... ahh, espera. Si, ahora lo veo." La cámara era más oscura de lo normal y la atmosfera era pesada y opresiva. Sevarius sentía el poder de las energías mágicas apenas suprimidas hormigueando en el aire. En el otro extremo de la sala se alzaba un altar tallado en obsidiana con la forma de una enorme, calavera con la parte superior plana. Fragmentos de hueso yacían apilados alrededor de su base y su superficie estaba teñida de un rojo mate. Detrás del altar, en lo alto de la pared, había un nicho en el que algo brillaba y resplandecía. "La Estrella del Alba", susurró Shanador "El final de nuestra búsqueda." "Ve, amigo mío", dijo Sevarius. "Solo tú puedes trepar semejante superficie. Yo intentaré curar ésta herida" El elfo asintió y se fue.

Sevarius sacó un frasco de líquido de su túnica y vertió unas pocas gotas sobre la herida del Bárbaro. Brotó fuego de la carne herida causando que Kronar mostrase una mueca de dolor. Sevarius sacó la flecha de la herida mientras el fuego se apagaba dejando tras de sí una fina cicatriz blanca. Riéndose de la cara de sorpresa del Bárbaro, el Mago se volvió hacia el altar. "Como nuevo", dijo riéndose entre dientes. En lo alto de la pared del fondo, Shanador había trepado hasta el nicho y alcanzaba el interior para coger la gema. Kronar inclinó la cabeza hacia un lado. "La lucha se ha detenido", gruñó. "Muchos Orcos vienen. Ahora yo lucharé una vez más."

El Elfo se inclinó en la cavidad y agarró la piedra preciosa. Tan pronto como lo hizo, el viento aulló alrededor de la cámara, lanzando al Elfo por el aire y aplastándolo contra el altar. Ya no se movió más. Las sombras se fundieron encima de su cuerpo roto y una voz profunda retumbó. "Ahhh, Sevarius y Kronar, mis estúpidos niños, ¿En qué estabais pensando?" Las palabras de Sevarius murieron en su garganta, el murmurar de un encantamiento de protección fue olvidado. La cosa frente a ellos era enorme, sus rígidas alas emplumadas crujían en el aullante vendaval. Tras ella, monstruos de piel verde irrumpieron en la cámara, aullando su rabia. Algo redondo y húmedo rebotó a través del suelo de la cámara, hasta descansar en los pies de Kronar. Mirando hacia abajo, él vio la mutilada cabeza de Unbrok Stonebeard, con sus rasgos congelados en una mueca de desafío. "¡Orcos!" Chilló el Bárbaro saltando hacia adelante con la espada en ristre. "¡Señor de la Transformación!" Gritó el Mago, huyendo aterrado hacia la oscuridad...

· TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL BÁRBARO ·

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Novicio	3	5+	4	1	3	1D6+9	3	1	0	3	0	6+
2	2.000	Campeón	3	5+	4	1	4	2D6+9	3	1	1	3	1	6+
3	4.000	Campeón	4	4+	4	1	4	3D6+9	3	2	1	3	2	6+
4*	8.000	Campeón	4	4+	4	1	4	4D6+9	4	2	2	3	3	6+
5	12.000	Héroe	5	4+	4	2	4	5D6+9	4	3	2	4	4	5+
6	18.000	Héroe	5	3+	4	2	4	6D6+9	5	3	2	4	4	5+
7	24.000	Héroe	5	3+	4	2	4	7D6+9	5	3	3	4	5	5+
8*	32.000	Héroe	6	3+	4	2	4	8D6+9	5	4	3	4	6	5+
9	45.000	Señor	6	2+	4	3	4	9D6+9	6	4	3	4	6	5+
10	50.000	Señor	6	2+	4	3	4	10D6+9	6	4	3	4	7	5+

* El Bárbaro gana +1 a la tirada para ser Berserker, cuando sube a Nivel de Combate 4 y 8.

· TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ENANO ·

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño*	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Novicio	4	5+	3	1(+1)	4	1D6+8	2	1	0	4	0	5+
2	2.000	Campeón	5	5+	3	1(+1)	4	2D6+8	2	2	0	4	1	5+
3	4.000	Campeón	5	5+	3	1(+1)	5	3D6+8	3	2	1	5	2	5+
4	8.000	Campeón	5	4+	4	1(+1)	5	4D6+8	3	2	1	5	2	5+
5	12.000	Héroe	6	4+	4	2(+1)	5	4D6+8	3	3	1	5	3	4+
6	18.000	Héroe	7	4+	4	2(+1)	5	4D6+8	3	3	2	5	3	4+
7	24.000	Héroe	7	3+	4	2(+1)	5	5D6+8	3	3	2	5	4	4+
8	32.000	Héroe	7	3+	4	2(+1)	5	5D6+8	4	4	2	5	4	4+
9	45.000	Señor	7	2+	4	3(+1)	5	6D6+8	4	4	3	6	5	4+
10	50.000	Señor	7	2+	4	3(+1)	5	7D6+8	5	4	3	6	6	4+

*Con su Gran Hacha, el Enano tira 1 dado extra para determinar el daño, desechando el más bajo, en todos los niveles.

· TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL ELFO ·

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Novicio	4	4+	3	1	3	1D6+7	6	1	0	2	Esquivar	Auto
2	2.000	Campeón	5	4+	3	1	3	2D6+7	6	2	1	2	1	Auto
3	4.000	Campeón	5	4+	4	1	3	2D6+7	7	2	2	3	1	Auto
4	8.000	Campeón	5	3+	4	1	3	3D6+7	7	2	2	3	2	Auto
5*	12.000	Héroe	5	3+	4	2	3	3D6+7	8	3	2	3	2	Auto
6	18.000	Héroe	6	3+	4	2	3	4D6+7	8	3	3	3	3	Auto
7	24.000	Héroe	6	2+	4	2	3	4D6+7	9	3	3	3	3	Auto
8	32.000	Héroe	6	2+	4	2	3	5D6+7	9	4	3	3	4	Auto
9	45.000	Señor	7	2+	4	3	3	5D6+7	9	4	3	4	5	Auto
10	50.000	Señor	7	1	4	3	3	6D6+7	9	4	4	4	6	Auto

*Un Elfo de Nivel de Combate 5 y siguientes tiene un Movimiento de 5.

· TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL HECHICERO ·

Nivel	Coste	Título	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Novicio	2	6+	3	1	3	1D6+6	3	1	0	3	1D6	4+
2	2.000	Campeón	2	6+	3	1	3	2D6+6	4	1	0	4	2D6	4+
3	4.000	Campeón	3	6+	3	1	3	2D6+6	4	2	1	4	3D6	4+
4	8.000	Campeón	3	5+	3	1	3	3D6+6	4	2	1	4	4D6	4+
5	12.000	Héroe	3	5+	3	2	4	3D6+6	4	2	2	4	5D6	3+
6	18.000	Héroe	4	5+	4	2	4	4D6+6	4	2	2	5	6D6	3+
7	24.000	Héroe	4	5+	4	2	4	4D6+6	4	3	2	5	7D6	3+
8	32.000	Héroe	4	5+	4	2	4	5D6+6	5	3	3	5	8D6	3+
9	45.000	Señor	4	4+	4	3	4	5D6+6	5	3	3	5	9D6	3+
10	50.000	Señor	4	4+	4	3	4	6D6+6	6	3	3	5	10D6	3+

· HABILIDADES ·

Hasta ahora, al regresar de sus aventuras, los Aventureros podían entrenarse para aumentar su nivel de combate y conseguir ser más poderosos; pero una de las ventajas de aumentar de nivel de combate, según las tablas de experiencia es conseguir nuevas habilidades. A continuación podrás encontrar las habilidades propias de los diversos tipos de Aventurero.

A medida que los Aventureros progresan y suben sus Niveles de Batalla, tendrán ocasión de lograr consejos de Aventureros retirados con los que entrenar o viajar fuera de las grandes Asentamientos y ciudades del Viejo Mundo.

Estos consejos pueden llegar en forma de habilidades especiales para adquirir. Las habilidades son tan diversas como por ejemplo diferentes formas de clavar una espada en la armadura del adversario, o como detectar puertas falsas.

· CONSEGUIR NUEVAS HABILIDADES ·

Mientras un Aventurero combate en las entrañas del mundo de Warhammer, visita Asentamientos y acumula experiencia, tiene la oportunidad de recibir buenos consejos de otros guerreros más veteranos; especialmente mientras estos le entrenan entre una aventura y la siguiente. Estos consejos se traducen en el juego en las habilidades que conferirán al Aventurero la capacidad de realizar alguna acción especial.

Estas habilidades se ganan como resultado del proceso normal de entrenamiento. Cada vez que el Aventurero avance un nivel de combate, deberá consultarse su tabla de experiencia para comprobar en la columna de habilidades si ha podido aprender una nueva habilidad o no. Si en la columna correspondiente el número de habilidades se ha incrementado respecto al nivel anterior, tira 2D6 y consulta la lista correspondiente de entre las incluidas a continuación.

HABILIDADES DUPLICADAS

Si el Aventurero ya posee la nueva habilidad conseguida según el resultado de la tirada, deberá repetirse la tirada hasta obtener una habilidad que no posea.



·HABILIDADES DEL BARBARO·

2. Ojo del Cazador

Si no está en Furia Asesina, el Bárbaro puede efectuar tantos disparos con un arma de proyectiles como su atributo Ataques.

3. Espadas de Batalla

Con un 4+, dobla su número de Ataques durante el primer turno de un combate. Se activa justo después de desvelar los Monstruos (C. de Evento).

4. Furia de Combate

Durante un turno por aventura, puede efectuar +1 Ataque por nivel de combate, sumar +1 por nivel de combate a la tirada para Impactar o +2 por nivel de combate a la Fuerza. Elige qué característica será afectada antes de que el turno comience.

5. Carrera

Una vez por turno, con un 5+ en 1D6 dobla el movimiento y no puede quedar trabado en combate.

6. Ignorar Heridas

Al llegar a cero Heridas o menos, el Bárbaro se recupera hasta resistir una Herida con un resultado de 5+. Permanecerá en pie luchando con 1 Herida en su perfil.

7. Bloqueo Total

Esta habilidad puede utilizarse una vez por Aventura; y solo si el Bárbaro dispone de un escudo. Con esta habilidad, puede bloquear totalmente un ataque, y no recibirá Heridas.

8. Esquivar/Retirarse

Permite sumar +1 a la tirada para destrabarse.

9. Sexto sentido

Si durante la fase de exploración el Bárbaro está a punto de entrar en una estancia, al obtener 5+ en 1D6, podrá saber qué Monstruos habrá en la Estancia antes de decidir si entra o no.

10. Ataque Instintivo

Si al producirse un encuentro un Monstruo se coloca adyacente al Bárbaro, este podrá efectuar inmediatamente un ataque contra él. Solo podrá efectuar un ataque aunque se coloquen varios Monstruos adyacentes (aunque, en este caso, puede elegir el objetivo). Este ataque no se considera uno de los Ataques habituales del Bárbaro. No podrá hacer Barrido Letal, tampoco se verá afectado por ningún efecto psicológico causado por el Monstruo.

11. Agarrar

El Bárbaro puede agarrar a su objetivo en lugar de atacarlo con un arma. Si consigue Impactar, siguiendo el procedimiento habitual, causará (1D6 x Nivel de Combate) Heridas sin modificador por Armadura. Este ataque no puede esquivarse. Este ataque reemplazará todos sus Ataques este turno.

12. Fuerza Bruta

El Bárbaro puede intentar apartar a un Monstruo. Tira 1D6 y suma la Fuerza del Bárbaro: si obtienes un resultado mayor que la Fuerza del Monstruo, este retrocederá a una de las casillas que tenga detrás (a tu elección) y el Bárbaro ocupará la casilla vacía. A continuación, podrá atacar como es habitual.



· HABILIDADES DEL ENANO ·

2. Golpe Poderoso

Por cada ataque al que renuncie el Enano, podrá tirar 1D6 Heridas adicional en uno de sus restantes Ataques. Esta habilidad puede utilizarse solo una vez por turno; y debe declararse antes de realizar la tirada para Impactar.

3. Ataque letal

Si la tirada para Impactar es un 6 natural, causará dos Heridas adicionales.

4. Furioso

Una vez por turno, antes de atacar, tira 1D6:
1 Falla todos sus Ataques, 2 a 4 Lucha normalmente, 5 o 6 Efectúa +1D6 Ataques este turno, pero aplicando un –1 al Impactar en todos los Ataques (los normales y los adicionales).

5. Resistente

Una vez por aventura, el Enano puede ignorar totalmente las Heridas causadas por un Ataque que, de otra forma, lo mataría.

6. Maestro Mampostero

Una vez por sección de tablero, cuando no haya Monstruos, puede buscar puertas secretas. Tira 1D6: 1 Cada Aventurero debe obtener un resultado superior a 6 en 1D6 + Iniciativa o sufrirá 2D6 Heridas no modificadas por Resistencia o armadura. 2 a 4 No encuentra nada, 5 Encuentra una puerta secreta que conduce a una Estancia de Subterráneo, 6 Encuentra una puerta secreta que conduce a la estancia objetivo. Sólo puede encontrarse una puerta secreta por aventura. Por lo que, una vez gastada, ya no podrá volver a utilizarse en la misma aventura.

7. Canto de Muerte

Al llegar a cero Heridas o menos, el Enano inicia su Canto de Muerte para seguir luchando como si resistiera 1 Herida. Cada vez que le impacten, con un resultado de 5+ ignorará los efectos del golpe. El Enano seguirá cantando y resistiendo 1 Herida hasta que sea curado.

8. Olfatear Oro

Una vez eliminados todos los Monstruos de un encuentro, tira 2D6 x 10. Si se obtiene algún 1, el grupo no encontrará nada; pero en cualquier otro caso encontrará la cantidad de monedas de oro que indique la tirada.

9. Vengador de Agravios

Una vez por aventura, al colocar un grupo de Monstruos sobre la mesa, el Enano puede declarar que tiene un agravio contra uno de ellos. Mientras este Monstruo siga vivo, el Enano podrá sumar +1 a todas las tiradas para Impactar; pero deberá intentar atacar siempre al objetivo de su agravio, incluso destrabándose cuando le sea posible de otro combate. Si lo mata, obtendrá el doble de monedas de oro habituales.

10. Furia de Sangre

Una vez por turno, el Enano puede renunciar a todos sus Ataques menos a uno. Resuelve el combate siguiendo el proceso habitual; pero si mata a su adversario, podrá avanzar una casilla; y, si queda adyacente a otro enemigo, podrá volver a atacar. El Enano sigue atacando hasta que no mate a su adversario.

11. Luchador de Túneles

Al luchar en corredores, cruces, escaleras y otros sitios estrechos, el Enano puede aplicar un modificador de +1 al Impactar.

12. Maestro Mercader

Al determinar la disponibilidad de un elemento de equipo en un Asentamiento, tira 1D6 adicional. Además, al adquirir un objeto, tira 1D6: si el resultado es un 6 podrás adquirirlo a mitad de precio.

ENANOS Y RUNAS

Un Enano sólo puede tener dos runas por Nivel de Batalla inscritas en cada arma por el Herrero de Runas. Aunque esté sujeta a este límite una o varias de las runas pueden ser del mismo tipo. Por ejemplo, un nivel de batalla 5 Enano, por ejemplo, puede tener un máximo de 10 runas inscritas en sus armas. Incluso las 10 pueden estar en la misma arma inscritas, pero deberán ser de la misma familia o tipo.



· HABILIDADES DEL ELFO ·



2. Saltar

El Elfo puede saltar una casilla en cualquier dirección como parte de su movimiento habitual. Cualquier obstáculo en la casilla se ignora, pero sigue considerándose una casilla movida.

3. Tiro Certero

Una vez por turno, el Elfo puede repetir un ataque fallido con armas de proyectiles.

4. Ataque Mortífero

Una vez por aventura, el Elfo puede sumar +3 a todas las tiradas para Impactar de un turno.

5. Herbolario

Una vez por turno, el Elfo puede intentar curarse a sí mismo o curar a otro Aventurero. Tira 1D6: 1 El herido sufre 1D6 Heridas adicionales, 2 o 3 No pasa nada, 4 o 5 El herido recupera 1D6 Heridas, 6 El herido recupera 2D6 Heridas.

6. Disparo Rápido

+1 Ataque por turno con un arma de proyectiles.

7. Disparo Poderoso

Todos los Ataques con arco causan +2 Heridas.



8. Evasión

Si el Elfo es impactado, tira 1D6. Con un 5+, puede evadir el Ataque moviéndose a una casilla vacía adyacente. Si no puede hacerlo, sufrirá el ataque normalmente. Si queda adyacente a otro Monstruo, este no atacará este turno. El Monstruo al que ha evadido el ataque avanzará a la casilla que ocupaba el Elfo, excepto si está trabado por otra miniatura.

9. Empalamiento

Si el Elfo renuncia a todos sus Ataques menos a uno y consigue Impactar a un Monstruo que se encuentre entre él y la pared (El Monstruo debe estar situado directamente enfrente del elfo y adyacente a un muro), tira 1D6 después de calcular las Heridas. Con un 5+, el Monstruo queda clavado a la pared, por lo que no podrá hacer nada más durante el resto del turno.

10. Hipnosis

Si no hay Monstruos activos en la misma sección de tablero del Elfo, podrá auto-curarse 1D6 Heridas si no hace nada durante un turno entero.

11. Guardabosque

Entre aventura y aventura, el Elfo puede preparar 1D6 pociones de curación. Además podrás reducir en una semana la duración del viaje hasta el poblado.

12. Bloquear Ataque

Al ser impactado, tira 1D6. Con un resultado de 6, habrá bloqueado el ataque, que no le causará Herida alguna.

· LA SENDA DEL HECHICERO ·

Puede que el Hechicero logre tanto oro como sus compañeros de aventuras, pero es poco probable que se lo gaste en armas o armaduras. Lo más seguro es que visite a los grandes magos de las ciudades más importantes del Viejo Mundo, donde pasará sus horas libres aprendiendo más conjuros mágicos. Allí, bajo la tutela de los maestros, saciará su sed de conocimientos y dominará un poco más las caprichosas fuerzas de la magia.

A diferencia del resto de los Aventureros, el Hechicero no recibe muchos beneficios físicos a medida que progresa en sus niveles de combate. Un hechicero no se preocupa por las habilidades marciales o la lucha con armas, y sus objetivos son asuntos menos materiales y más elevados. Los Grandes Hechiceros de los Colegios de Magia del Imperio tienen mucho que enseñar a estos Hechiceros-Aventureros, desde los temibles conjuros del Colegio Brillante hasta los arcanos misterios del Colegio Celestial. Estos Hechiceros se encuentran entre los más poderosos del Viejo Mundo, superados tan sólo por los Grandes Hechiceros Elfos de Ulthuan.

Sin embargo, estos hechiceros sólo se interesan por la Magia de Batalla: que es ideal para los campos de batalla abierta pero de poca utilidad en los espacios cerrados de un subterráneo, por poderosos que sean. No tiene mucho sentido lanzar un hechizo que cause el derrumbe del techo, matando a amigos como enemigos por igual. Para que un Hechicero se una a un grupo de Aventureros, debe aprender a atemperar sus poderes y a controlar el poder puro de la magia. También debe ser capaz de lanzar una variedad más amplia de hechizos que los especializados hechiceros de los Colegios de magia de Altdorf; y debe aprender los variados tipos de magia que necesita para ayudar a sus compañeros. Es cierto que un hechizo que machaque al enemigo vendrá muy bien, pero a veces un simple hechizo de curación o para abrir una puerta será infinitamente más útil.



Un hechicero que pueda ver retazos del futuro o que pueda crear cuerdas mágicas para sacar a sus compañeros de un pozo es muy buscado por aquellos que se aventuran en los subterráneos.

Los hechiceros de los Colegios de Magia miran a menudo con superioridad a estos Hechiceros-Aventureros, argumentando que carecen de la habilidad o de la concentración necesaria para dedicarse por completo a uno de los aspectos del espectro mágico hasta controlarlo por completo. Les acusan de ser meros charlatanes que han aprendido un poco de esto y aquello. Nada más lejos de la realidad.

Un Hechicero-Aventurero debe comprender todo el espectro mágico, adaptándolo a sus necesidades cuando estas aparezcan. No rechaza ninguno de los aspectos, sino que aprende a vivir con todos ellos. Ve la magia en todo lo que hace, y debe conocer con exactitud el hechizo necesario para ayudar a sus compañeros. En este aspecto, están más próximos a los Grandes Magos Elfos que a los Hechiceros de los colegios de Magia.

Una expedición a las profundidades puede llevar días o semanas, y un Hechicero que se atreva a emprenderla debe disponer de grandes reservas de fuerza y energía. Esta fuerza que necesita para sobrevivir no es meramente física, como la de los otros Aventureros, sino que el Hechicero debe desarrollar sus recursos internos para disponer de la suficiente energía mágica para la larga estancia en la oscuridad. No puede permitirse el lujo de utilizar grandes energías en la lucha durante unas horas y luego ser llevado de regreso a su torre para descansar a gusto. Debe racionar su poder, asegurándose de que cuando sea necesario, podrá crear luz, calor o lo que sea necesario en ese momento en las profundidades de la tierra.

Los Hechiceros-Aventureros son los más pragmáticos de todos los usuarios de la magia, y no les importa blandir una espada si es necesario para ayudar a sus compañeros. Pueden sufrir Heridas que podrían matar a un hombre normal y sin embargo seguir luchando hasta derrotar a sus enemigos. A menudo, después del combate, atienden las Heridas de sus compañeros antes de curar las suyas propias.

A medida que progresa en sus niveles de combate, el Hechicero-Aventurero es cada vez más poderoso y conoce una mayor cantidad y variedad de hechizos. Cuando alcanza un Nivel de Combate elevado es capaz de plantarles cara a los Hechiceros de los Colegios de Batalla, más poderosos, mientras estos estarían muertos en pocas horas de entrar en cualquier subterráneo o caverna.



· ENTRENAMIENTO DEL HECHICERO ·

Como se ha descrito anteriormente, un Hechicero no adquiere las mismas habilidades que el resto de sus compañeros. En vez de ello, aprende nuevos hechizos y desarrolla una mayor reserva de energía mágica.

Consultando la tabla de experiencia del Hechicero comprobarás que aunque sus atributos aumentan nunca son comparables a los de los demás Aventureros en Fuerza, Resistencia o Habilidad de armas, pero fíjate en cambio, como aumenta su reserva mágica.

· PODER ADICIONAL ·

Cuando el Hechicero alcanza un nivel de combate, recibe 1D6 puntos de Poder adicionales. Estos puntos de poder se añaden de forma permanentemente al total de Poder, no es un ajuste temporal.

Por ejemplo, cuando el Hechicero alcanza el Nivel de combate 2, consigue 1D6 adicional de puntos de Poder, haciendo un total de 2D6. Ten en cuenta, sin embargo, que no debes tirar por los puntos de poder otra vez, sino que tiras el dado adicional de beneficio. Añade los marcadores a los que tenías inicialmente para ir gastándolos como es habitual.

Si obtienes un 1 cuando tiras el dado, puedes repetir el resultado; pero deberás aceptar el segundo resultado, aunque sea otro 1.

FASE DE PODER

Como ya sabes, al inicio de la Fase de Poder tiras 1D6 para determinar de cuantos puntos de poder dispones ese turno. A medida que el Hechicero gana experiencia es capaz de absorber más cantidad de energía mágica que hay alrededor. Para reflejar esto, puedes sumar un +1 al resultado por cada nivel de combate que poseas. Así por ejemplo, un Hechicero de nivel 4 obtendrá 1D6+4 puntos de poder ese turno.

Sin embargo, si obtienes un 1 en la tirada, ocurre un evento inesperado como normalmente y no podrás aplicar el modificador por nivel de combate.

HECHIZOS DE CURACIÓN Y ORO

Por cada Herida que sea capaz de curar el Hechicero a un Aventurero recibe 5 monedas de oro. Esta moneda no se resta de los demás Aventureros sino que representa el éxito obtenido en la utilización de sus hechizos.

· NUEVOS HECHIZOS ·

Cada vez que el Hechicero alcance un nivel de combate superior es capaz de conocer nuevos hechizos. Para determinar cuáles son, sigue este proceso:

1. Tira un número de dados igual al nivel de combate del Hechicero. Si sube hasta el nivel 3, tira 3D6 por ejemplo.
2. Combina los resultados obtenidos de la manera que desees. El resultado final indica el hechizo obtenido. Tomando el ejemplo anterior, el Hechicero obtiene un 2, un 4 y un 5 en sus tiradas por lo que:
   - Puede obtener un hechizo de nivel 2, otro de nivel 4 y otro de nivel 5 o
   - Puede sumar el 2 y el 4 para obtener un hechizo de nivel 6 y otro de nivel 5 o
   - Puede sumar el 4 y el 5 y obtener un hechizo de nivel 9 y otro de nivel 2 o
   - Puede combinarlos todos para obtener un solo hechizo de nivel 11.

   La única restricción es que no puede dividir los resultados (convertir el 4 en dos resultados de 2, por ejemplo).
3. Una vez has determinado el nivel de los hechizos, escoge el hechizo específico que ha aprendido de entre la lista que se presenta a continuación.
4. El hechicero dispondrá permanentemente de estos hechizos, aunque podrá cambiarlos en el futuro visitando el Gremio de Hechiceros de forma habitual.

LISTA DE HECHIZOS

La siguiente lista de hechizos esta ordenada según el número de puntos de poder necesarios para lanzarlos. Cada lista está dividida entre hechizos de Curación, Defensivos, de Ataque y especiales. Los hechizos incluidos en el reglamento básico han sido incluidos en esta lista, algunos de los cuales han sufrido algún cambio para adaptarlos al nuevo sistema de niveles de combate.

· LISTA DE HECHIZOS ·

Los siguientes hechizos están disponibles para el Hechicero a medida que incremente sus habilidades. Están listados por orden número de nivel y subdivididos por tipo y orden alfabético.

· NIVEL 1 ·

Ataque
- Espada de Sangre
- Aguijón

Defensa
- Asfixia
- Caída

Curativos
- Crear Comida
- Curar Heridas leves

Especiales
- Rapidez
- Abrir

· NIVEL 2 ·

Ataque
- Infección
- Fuerza

Defensa
- Muerte Fingida
- Fuegos Fatuos
- Nausea
- Resbalón

Curativos
- Manos Curadoras

Especiales
- Maestro de Lenguas
- Zona de Silencio



· NIVEL 3 ·

Ataque
- Puño de Hierro
- Cuchillos de Hielo
- Fuerza de Ogro

Defensa
- Confundir
- Túnica Brillante

Curativos
- Dedo de Vida

Especiales
- Velocidad

· NIVEL 4 ·

Ataque
- Rio de Acido
- Tumba de Hielo
- Rayos de Energía

Defensa
- Levitar
- Rebote

Curativos
- Curación de Heridas

Especiales
- Disipación de Magia
- Segunda Visión

· NIVEL 5 ·

Ataque
- Bola de Fuego
- Martillo de Fuego
- ¡Quietos!
- Grieta de Desesperación

Defensa
- Desenfocado
- Marcación
- Piel de Hierro

Curativos
- Fuerza Vital
- Portador de Vida

Especiales
- Invisibilidad
- Dormir

· NIVEL 6 ·

Ataque
- Cataclismo
- Espadas de Perdición
- Maestro de Armas

Defensa
- Invulnerabilidad
- Escudo

Curativos
- Resurección

Especiales
- Causar animosidad
- Crear Puente
- Alas de Poder

· NIVEL 7 ·

Ataque
- Tormenta Ardiente
- Rayo Encadenado

Defensa
- Cupula de Poder
- Engaño

Curativos
- Pulso de Sangre

Especiales
- ¡Gloria!
- Detener el Tiempo
- Salto al Vacio

· NIVEL 8 ·

Ataque
- Bestia del Infierno
- Lanza de Luz

Defensa
- Jaula de Piedra
- Halo de Venganza

Curativos
- Señor del Vacio

Especiales
- Coro de Valor

· NIVEL 9 ·

Ataque
- -

Defensa
- -

Curativos
- Ladrón de Vida

Especiales
- Bestias de Grimnair

· NIVEL 10 ·

Ataque
- Galerna

Defensa
- Luz de Ptolos

Curativos
- Latido de Vida

Especiales
- Vientos del Destino

· NIVEL 11 ·

Ataque
- Carnaval de Muerte
- Ventana de Vacío

Defensa
- -

Curativos
- Tejido de Vida

Especiales
- Torre de Aislamiento

· NIVEL 12 ·

Ataque
- Tormenta de Fuego
- Transmutación
- Vórtice de Destrucción

Defensa
- -

Curativos
- -

Especiales
- Transporte de Condenados

· HECHIZOS DE NIVEL 1 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 1, y necesitan 1 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Espada de Sangre

La espada del Hechicero brilla a medida que un espeso líquido de color rojo cubre su superficie.

Tira 1D6 por cada Monstruo adyacente al Hechicero. Con un resultado de 6, el Monstruo sufre una Herida sin modificadores por Resistencia o Armadura. Este Hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno.

Objetivo: Todos los Monstruos en contacto con el Hechicero.
Duración: Inmediata.

Aguijón

Con un zumbido de su arma, el Hechicero invoca a una abeja gigante dentro de la armadura de un enemigo.

Elige a un Monstruo en la misma sección del tablero que el Hechicero, y tira 1D6. Con un 4, 5 o 6 el Monstruo sufre 1 Herida sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...)

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Asfixia

El Hechicero extiende sus brazos y un espeso vapor surge del suelo haciendo difícil la respiración.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero y tira 1D6, con un 5 o 6, el Monstruo cae al suelo entre espasmos y obtiene un –1 a todas sus tiradas para Impactar el resto del Turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Un turno.

Caída

El Hechicero murmura una invocación y realiza unos gestos sobre el suelo, haciendo que este se estremezca.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero y tira 1D6. Con un 6, el objetivo deja caer al suelo un objeto que posea y no podrá moverse ese turno mientras trata de recuperarlo.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS CURATIVOS

Crear comida

A partir de la nada, el Hechicero conjura una apetitosa comida, ideal para recuperar las fuerzas perdidas.

El Hechizo es capaz de crear comida. Tira un 1D6 por el Aventurero que se la coma. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6, el Aventurero recupera 1 Herida.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

Curar Heridas leves

Sujetando un símbolo de la vida, el Hechicero se realiza un corte en la palma de sus manos, La sangre empapa el símbolo y después lo coloca sobre la Herida para curarla.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Este recupera 1 Herida inmediatamente. Este Hechizo sólo puede utilizarse una vez por turno sobre cada Aventurero.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Rapidez

Imprimiendo algo de poder mágico en sus botas, el Hechicero es capaz de moverse más velozmente.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero obtiene un +1 a su Movimiento este turno.

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Un turno.

Abrir

El Hechicero es capaz de crear una llave espectral de pura energía que puede abrir cualquier cerradura.

El Hechicero es capaz de abrir cualquier cerradura no mágica en la misma sección de tablero que se encuentre. Cualquier trampa en la cerradura se activará normalmente.

Objetivo: Cualquier cerradura no-mágica en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

· HECHIZOS DE NIVEL 2 ·

Estos hechizos requieren 2 Punto de Poder.

HECHIZOS DE ATAQUE

Infección

El Hechicero crea un pequeño gusano que salta hacia su oponente.

Elige a cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Será infectado por el gusano que devorará su carne y le producirá una Herida automática sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Al inicio de cada turno posterior tira 1D6. Con un 1, 2, 3 o 4 el gusano muere, pero con un 5 o 6 el gusano causa en su víctima otra Herida automáticamente sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Puede lanzarse varias veces, pero sólo una vez por Monstruo.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección que el Hechicero / 1 gusano por Monstruo.
Duración: Hasta que el gusano muera.

Fuerza

Invocando los poderes de la magia, el Hechicero utiliza este poder para incrementar la Fuerza del objetivo.

Elige a un Aventurero en la misma sección de tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno obtiene un modificador de +1 a la Fuerza. Cada Aventurero sólo puede verse afectado por este Hechizo 1 vez por turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Muerte fingida

El Hechicero se desploma en el suelo y se queda rígido como un muerto.

Este Hechizo permite al Hechicero entrar en un estado parecido a la muerte física. En este estado, el Hechicero no podrá hacer nada, pero tampoco podrá ser atacado mientras haya otros Aventureros de pie, de lo contrario, le atacarán e Impactarán automáticamente.

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Indefinido, con un mínimo del turno que es lanzado y un turno posterior completos.

Fuegos Fatuos

El Hechicero crea unas esferas centelleantes que bajan dando vueltas por los pasillos y distrayendo a los enemigos.

Tira 1D6 por cada Monstruo que aparezca como resultado de un Evento Inesperado. Con un 1, 2, 3, 4, o 5 el Monstruo se coloca sobre el tablero normalmente. Con un 6 el Monstruo sigue las luces y se aleja de los Aventureros. El Monstruo no se coloca sobre el tablero. Sólo puede utilizarse una vez por Evento.

Objetivo: Todos los Monstruos que vayan a ser colocados sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

Nausea

El Hechicero emite un agudo chillido, que penetra en los oídos y la mente de los Monstruos provocándoles agudos temblores y dolores de cabeza.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. Durante ese turno deberá aplicar un –1 a sus tiradas para Impactar. Sólo puede lanzarse una vez por Monstruo por turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Resbalón

Con un movimiento de su mano, el Hechicero provoca que el suelo sobre el oponente comience a temblar.

Elige a cualquier Monstruo sobre el tablero y tira 1D6. Con un 5 o 6 el Monstruo resbala y cae al suelo. No podrá hacer nada hasta el próximo turno, en el que se pondrá de pie. Sólo puede lanzarse una vez por turno sobre el mismo objetivo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Manos curadoras

Murmurando unas palabras de poder, notas como un pesado silencio desciende sobre los Aventureros y sienten una liguera sensación de alivio.

Todos los Aventureros en la misma sección de tablero recuperan 1 Herida.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Maestro de lenguas

El Hechicero pasa sus manos sobre sus oídos e inmediatamente es capaz de entender cualquier lenguaje.

Este Hechizo permite al Hechicero entender cualquier sonido que sea pronunciado ese turno, sin importar la lengua que se utilice. Esto no permite hablar al Hechicero en ese lenguaje.

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Un turno.

Zona de silencio

El Hechicero coloca su dedo sobre sus labios y un pesado silencio desciende sobre los Aventureros.

Elige cualquier sección de tablero. Durante el resto del turno ningún modelo producirá sonido alguno en esta sección de tablero. Este hechizo no se puede utilizar para impedir que otros hechiceros lancen conjuros.

Objetivo: Cualquier sección de tablero.
Duración: Un turno.



· HECHIZOS DE NIVEL 3 ·

Estos hechizos requieren 3 Punto de Poder.

HECHIZOS DE ATAQUE

Puño de Hierro

El Hechicero conjura un poderoso puño acorazado que se lanza sobre el enemigo.

Elige a un Monstruo que esté a 6 casillas como máximo del Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es mayor o igual que la distancia que los separa el objetivo sufre 1D6+1 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo hasta a 6 casillas del Hechicero.
Duración: Inmediata.

Cuchillos de hielo

El aire alrededor del Hechicero se congela y surgen afilados dardos de hielo.

Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero sufren 1 Herida, sin modificadores posibles de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Todos los Monstruos adyacentes al Hechicero.
Duración: Inmediata.

Fuerza de Ogro

Comienzas a gesticular en el aire mientras pronuncias unas palabras de poder, creando una brillante bola de energía que utilizas para aumentar tu poder.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el objetivo del Hechizo podrá aplicar un modificador de +2 a su Fuerza. Cada Aventurero sólo puede ser el objetivo de este Hechizo una vez por turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Confundir

Los veloces gestos que realizas crean un torbellino de imágenes distorsionadas que confunden a tus enemigos.

Elige a un Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Durante este turno pierde 1 Ataque.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

Túnica brillante

El Hechicero crea una túnica de energía mágica que resplandece y brilla con sus movimientos.

Este Hechizo crea una túnica mágica que envuelve al Hechicero y le permite absorber 1D6 Heridas sufridas.

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Dedo de Vida

El Hechicero apunta con su dedo a uno de sus compañeros, y un rayo de pura energía surge de él y envuelve al Aventurero restableciendo sus fuerzas.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. Con un 1, 2 o 3 no ocurre nada, pero con un 4, 5 o 6 indican el número de Heridas que el Aventurero recupera.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.



HECHIZOS ESPECIALES

Velocidad

Respirando profundamente, el Hechicero utiliza su poder para aumentar la velocidad de su metabolismo y movimiento.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Su atributo de Movimiento se dobla ese turno.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

· HECHIZOS DE NIVEL 4 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 4, y necesitan 4 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Río de ácido

Los espíritus del ácido surgen del cuerpo del Hechicero, creando un torrente de ácido que se lanza sobre el enemigo.

Este Hechizo permite al Hechicero crear un torrente de ácido corrosivo de una casilla de ancho, que se desplaza hacia uno de los puntos cardinales en línea recta y no se detiene hasta que alcanza a un Monstruo, otro Aventurero o un obstáculo. El Hechizo tiene un coste de lanzamiento de 4+ Nivel de Combate del Hechicero. El primer modelo al que impacte sufre 2D6 + (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas. Si el impacto es suficiente para matar al objetivo, el torrente continua su camino pudiendo Impactar a otros Monstruos, resolviendo el ataque de la misma forma, o hasta que impacte a un obstáculo, como una pared, o no consiga eliminar al Monstruo donde se detendrá.

Objetivo: Una casilla de ancho por todo el corredor.
Duración: Inmediata.

Tumba de hielo

Un aliento helado surge de la garganta del Hechicero, envolviendo a un Monstruo en una sólida tumba de hielo.

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero y tira 1D6. Si el resultado es menor o igual que la Resistencia del objetivo no ocurrirá nada. Si el resultado es mayor que la Resistencia del Monstruo objetivo será encerrado en un sarcófago de hielo y no podrá mover o luchar. Mientras este atrapado no podrá ser atacado. El Hechicero puede reforzar el Hechizo, de forma que por cada 2 puntos de poder adicionales que invierta puede sumar un +1 al resultado para determinar si el objetivo es atrapado. El objetivo permanecerá atrapado mientras el Hechicero gaste tantos puntos de poder como la Resistencia del objetivo cada turno.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la línea de visión del Hechicero.
Duración: Indefinido, mientras pueda ser mantenido.

Rayos de energía

Arcos de energía pura recorren el cuerpo del Hechicero, que puede lanzarlos como un estallido que se lanza sobre su objetivo.

Elige a un Monstruo en línea de visión con el Hechicero. El objetivo sufre 2D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la línea de visión del Hechicero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Levitar

Un sonido restallante llena la Estancia cuando uno de los Aventureros es elevado hacia el techo por una columna de energía resplandeciente.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se alza y sólo puede ser atacado mediante disparos o la magia. No podrá mover ni atacar en combate cuerpo a cuerpo aunque podrá disparar o lanzar Hechizos normalmente, y la casilla que ocupaba se seguirá considerando impasable como si aún estuviera ocupada. También puede utilizarse para salir levitando de un pozo.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Rebote

Mientras pronuncias palabras de este hechizo, un brillante escudo de poder te rodea, protegiéndote de posibles Ataques.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Cada vez que sea atacado en este turno tira 1D6. Con un 6, todas las Heridas que el ataque inflija rebotarán contra quién las causó. Ten en cuenta que en este Hechizo no rebota las Heridas causadas por Hechizos.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Curación de Heridas

Murmuras palabras reconfortantes, y realizas unos complicados pases en el aire con una esfera brillante que envuelve a uno de los Aventureros con un brillo dorado.

Elige cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero), quién recupera 1D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Disipación de magia

El Hechicero extiende los brazos y pronuncia una palabra de poder, dispersando la magia que aflora en el ambiente.

Puede lanzarse cada vez que se lance un Hechizo enemigo. Tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 o 6 el Hechizo resulta dispersado. Sólo se puede intentar dispersar cada Hechizo una sola vez.

Objetivo: Cualquier o todos los Hechizos lanzados.
Duración: Inmediata.

Segunda visión

El Hechicero se concentra, permitiendo a su espíritu abandonar su cuerpo e investigar que se oculta tras la puerta.

Este Hechizo permite al Hechicero determinar que hay en una Estancia antes de entrar en ella. Una vez lanzado, este Hechizo permite conocer de antemano el Evento que va a ocurrir, tirando en la tabla correspondiente. Si decidís que no queréis ese Evento, tirad de nuevo. Este Hechizo sólo puede lanzarse una vez por Estancia.

Objetivo: Una Habitación.
Duración: Inmediata.

· HECHIZOS DE NIVEL 5 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 5, y necesitan 5 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Bola de fuego

Frunces el ceño concentrándote, extiendes los brazos y entrelazas los dedos. Tus ojos se vuelven rojos, y de entre tus dedos sale humo. Casi inmediatamente surge una bola de fuego que cruza la Estancia envolviendo a tus enemigos.

Elige un área de 2 por 2 casillas de la línea de visión del Hechicero. Cada miniatura en el área objetivo sufre 1D6+ (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo en el área de 2 por 2 en línea de visión del Hechicero.
Duración: Inmediata.

Martillo de fuego

Un Martillo resplandeciente aparece en la mano del Hechicero, con el que macha a sus enemigos.

Elige a un Monstruo adyacente al Hechicero. Éste inmediatamente sufre 3D6 Heridas.

Objetivo: Cualquier Monstruo adyacente al Hechicero.
Duración: Inmediata.

¡Quietos!

Un viento helado recorre la estancia, congelando hasta los huesos a los Monstruos, pero sin afectar a los Aventureros gracias al poder de la magia.

Tira 1D6, el resultado indica:
1. Número de Monstruos afectados este turno por el Hechizo.
2. Número de Heridas que cada Monstruo sufre sin modificadores posibles (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Los objetivos de este Hechizo deben estar en la misma sección del tablero que el Hechicero. El Hechicero elige que Monstruos son afectados.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre la misma sección del tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

Grieta de desesperación

De tu boca surge un torrente de brillante luz blanca que cae al suelo. Donde toca el suelo se abre una grieta con un gran crujido, que se extiende hasta convertirse en un pozo sin fondo.

Elige cualquier área de 2 por 2 casillas en el tablero y coloca la plantilla de la Grieta de Desesperación. Tira 1D6 por cada miniatura en el área cubierta por la plantilla. Con un 1 o 2 cae en la grieta y muere; con un 3, 4, 5 o 6 salta a un lado, colócala en una casilla vacía en esta sección del tablero o la contigua.

Si no hay casillas vacías donde poder colocarla, cae igualmente. Una vez colocada la plantilla, ninguna miniatura puede entrar en las casillas cubiertas por ella.

Objetivo: Cualquier área de 2 por 2 casillas.
Duración: Permanente.

HECHIZOS DE DEFENSA

Desenfocado
La silueta del Hechicero se desvanece y se convierte en un simple borrón que cambia continuamente.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno, todos los Ataques dirigidos contra él disponen de un modificador de –1 al Impactar.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Marcación
Un rayo de brillante energía surge del Hechicero y envuelve a su objetivo, remarcando su silueta con unas luces de colores brillantes.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. Durante este turno todos los Ataques en combate cuerpo a cuerpo dirigidos contra él, Impactarán con un 2, 3, 4, 5 o 6, sin importar la HA.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Piel de hierro
El Hechicero murmura unas palabras de poder. Su cuerpo comienza a iluminarse, creando un escudo de energía que lo protege como una segunda piel.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero podrá aplicar un +2 a su atributo de Resistencia.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Fuerza vital
Extiendes tu mano derecha, y un rayo de pura energía sale de tus dedos en dirección a uno de los Aventureros. Cuando el Aventurero elegido ataca, su fuerza vital es canalizada a través de este conducto mágico hasta ti para luego canalizarla y curar a tus compañeros.

Elige a un Aventurero que no haya atacado todavía (incluido el Hechicero). El número de Heridas que el Aventurero cause en este turno (después de restar la Resistencia y armadura del objetivo), será el número de Heridas que el Hechicero podrá curar, repartiéndolas como desee.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Portador de vida
Un fuego ardiente surge de tus ojos, impactando a uno de los Aventureros y rodeándolo de un aura de energía que cierra sus Heridas y sana sus músculos. Elige cualquier número de Aventureros sobre el tablero (incluido el Hechicero) y tira 1D6. El resultado es el número de Heridas que curará. Si obtienes dos o más resultados iguales el Hechizo no funciona.

Objetivo: Cualquiera o todos Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Invisibilidad
Con un estallido de luz, la figura del Hechicero se desvanece hasta desaparecer.

Elige a cualquier Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero se vuelve completamente invisible, y podrá llevar a cabo cualquier acción excepto de carácter ofensivo (luchar en combate cuerpo a cuerpo, lanzar hechizos de ataque, disparar un arma...).

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Dormir
Murmurando suavemente, el Hechicero es capaz de inducir a su enemigo en un estado de trance y sueño.

El Hechicero tira tantos D6 como su Nivel de Combate. Si el resultado es superior a las Heridas Iniciales del objetivo, se quedará dormido 1 turno entero, en el que no podrá hacer nada y será impactado automáticamente si es atacado. Puedes dividir el resultado del dado entre varios objetivos si lo deseas, pero debes aclararlo antes de tirar dados.

Objetivo: Cualquier Monstruo en la misma sección del tablero que el Hechicero.
Duración: Un turno.



· HECHIZOS DE NIVEL 6 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 6, y necesitan 6 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Cataclismo
Gritando palabras de angustia, el Hechicero extiende sus brazos creando un área de oscuridad que inunda a sus enemigos.

Elige un área de 2 por 2 casillas en la misma sección de tablero que el Hechicero. Cada Monstruo en el área sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier área de 2 por 2 en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

Espadas de la perdición

A pesar de empuñar una espada, numerosos filos de espadas comienzan vertiginosamente a girar y cortar el aire delante del Hechicero.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno consigue Ataques adicionales en función del Nivel de Combate del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado; +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Maestro de armas

El Hechicero apela a los poderes de la magia para que guíe su mano.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno incrementa su Habilidad de Armas en función del Nivel de Combate del Hechicero; +1 si es un Aprendiz, +2 por un Iniciado; +3 por un Mago Veterano, +4 por un Maestro.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Invulnerabilidad

El Hechicero coge una gema mágica y traza unos complicados símbolos sobre ella, activando los poderes defensivos que posee.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El próximo ataque que lo impacte, sin importar su origen, no tendrá efecto.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Hasta que el Aventurero sea atacado.

Escudo

Gritando palabras de poder, señalas a uno de tus compañeros, rodeándole de una brillante pantalla de energía mágica.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Durante este turno el Aventurero es inmune a todos los Ataques excepto que obtenga un 6 directo para Impactar o de naturaleza mágica. El Aventurero puede moverse y combatir de forma habitual.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS DE DEFENSA

Resurrección

Recitas en voz alta una invocación de gran poder, transmitida de generación en generación, que puede levantar a los muertos.

Puedes escoger a cualquier Aventurero muerto en la partida y traerlo de vuelta a la vida. Colócalo en la misma sección de tablero que el Hechicero. El Aventurero vuelve a la vida con todas sus Heridas, pero habrá perdido todo su oro y cualquier objeto de Tesoro que hubiera ganado en este subterráneo. Este Hechizo puede utilizarse aunque el Aventurero muriera hace varios turnos.

Objetivo: Cualquier Aventurero muerto.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Causar Animosidad

Recitando unas extrañas palabras en un idioma gutural, el Hechicero desenvaina su arma y realiza extraños gestos.

Tira 1D6 por cada grupo de Monstruos (todos los Monstruos del mismo tipo en una misma sección del tablero). Con un 1, 2 o 3 no ocurre nada, pero con un 4, 5 o 6 el grupo de Monstruos atacará a otro grupo de Monstruos (determinado aleatoriamente) este turno en lugar de a los Aventureros.

Objetivo: Todos los Monstruos sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

Crear Puente

El Hechicero es capaz de comunicarse con la roca y manipularla creando puentes que pueden cruzar la sala.

Este Hechizo permite crear un puente de 1 casilla de ancho que puede cruzar pozos, grietas, simas... El Puente permanece activo mientras el Hechicero invierta 2 puntos de poder por turno.

Objetivo: Un puente de 1 casilla de ancho a través de un pozo, grieta o sima.
Duración: Indefinido, mientras pueda ser mantenido.

Alas de poder

Unas alas correosas surgen de su espalda, elevándolo en el aire.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). El Aventurero es capaz de volar, no podrá atacar pero no podrá ser atacado a no ser que sea mediante la magia o disparos, aunque podrá seguir lanzando Hechizos. En el aire el Aventurero se desplaza normalmente y puede ignorar cualquier obstáculo que haya en el suelo, como pozos y grietas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Un turno.



· HECHIZOS DE NIVEL 7 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 7, y necesitan 7 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Tormenta ardiente

Llamas abrasadoras surgen de las palmas de las manos del Hechicero que se disparan engullendo a su víctima.

Elige a un Monstruo sobre el tablero y tira tantos D6 como Nivel de Combate del Hechicero. Cada resultado de 4, 5 o 6 el objetivo sufre esas Heridas sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

Rayo encadenado

Rayos de energía surgen de los dedos del Hechicero, impactando a su enemigo más próximo.

El Monstruo más cercano al Hechicero (puedes elegir cuál si hay varios a la misma distancia) sufre 1D6+ (Nivel de Combate) Heridas. Después de tirar para el daño, tira otro D6. Con un 1, 2 o 3 el rayo toca el suelo y se desvanece. Con un 4, 5 o 6 salta hacia el siguiente Monstruo atacándolo de la misma forma. El proceso se repite hasta que el rayo se desvanece. Un Monstruo no puede ser atacado más de una vez hasta que todos los Monstruos hayan sufrido al menos 1 ataque.

Objetivo: El Monstruo más cercano al Hechicero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Cúpula de poder

Rayos de energía blanca surgen de los ojos del Hechicero, formando un escudo sobre él.

Este Hechizo permite al Hechicero proteger un área de una casilla por Nivel de Combate con un escudo infranqueable. Las casillas deben estar conectadas entre sí, aunque pueden tener la forma que desees. Los modelos dentro del escudo no pueden mover, luchar o lanzar Hechizos ofensivos, aunque son inmunes a todo tipo de Ataques.

Objetivo: Un área de una casilla por Nivel de Combate del Hechicero.
Duración: Un turno.

Engaño

El Hechicero lanza una moneda en el aire, que al caer sobre los Monstruos se convierte en una lluvia de monedas.

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 4, 5 o 6 el Monstruo queda tan cegado por las visiones de enormes tesoros que no hará nada ese turno excepto lanzarse al suelo a recoger monedas que incomprensiblemente se escabullen entre sus dedos. Los Monstruos afectados no se consideran trabados y no atacarán, aunque se defenderán de forma habitual.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Un turno.

Un Dedo de Muerte es suficiente
para matar a un Minotauro.
Un Dedo de Muerte es suficiente para que
atraviese las Puertas de la Muerte.
Está lleno de poder mágico,
Repleto de energía de la disformidad,
Un Dedo de Muerte es suficiente
para matar a un Minotauro.

Recetario del hechizo Dedo de Muerte atribuido a Alaric Greymane, famoso aventurero Hechicero de Altdorf.

HECHIZOS CURATIVOS

Pulso de sangre

La Estancia entera resplandece con brillo rojizo.

Elige a un Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Inmediatamente recupera (Nivel de Combate del Hechicero) Heridas.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

¡Gloria!

El Hechicero lanza un zarcillo de energía hacia la mente de sus compañeros, llenándola de imágenes de grandes gestas y héroes del pasado.

Todos los Aventureros se ven reconfortados por estas imágenes y obtienen +1 Ataque este turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Un turno.

Detener el tiempo

El espíritu del Hechicero vuela hacia el vacío, donde es capaz de manipular el tiempo.

Tira 1D6, con un 1 o 2 no pasa nada, pero si obtienes un 3, 4, 5 o 6 tan pronto como los Aventureros han completado sus acciones en la Fase de los Aventureros, los Aventureros pueden comenzar una nueva Fase de Aventureros antes que los Monstruos tengan tiempo a reaccionar. Este Hechizo solo puede lanzarse una vez por turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

Salto al vacío

Los Aventureros se desvanecen con un estallido, dejando tan sólo una nube de humo y un fuerte olor a ozono.

Una vez lanzado este Hechizo, el Hechicero y todos los Aventureros adyacentes a él son transportados a otra sección del tablero que ya haya sido explorada elegida por el Hechicero. Reaparecen en la misma formación.

Si el grupo que transporta el Hechicero posee la única lámpara, los que hayan quedado atrás quedarán Perdidos en la Oscuridad, y deberán tirar en la Tabla de escape. De la misma forma, si el Hechicero desaparece con el grupo que no posee la lámpara, ellos serán los que estén perdidos en la Oscuridad.

Objetivo: El Hechicero y todos los Aventurero adyacentes a él.
Duración: Inmediata.

· HECHIZOS DE NIVEL 8 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 8, y necesitan 8 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Bestia del infierno

El Hechicero adquiere el aspecto de una poderosa criatura demoníaca.

Durante este turno el Hechicero dispone de +1 Ataque; +1 al Impactar, +2 Heridas causadas en sus Ataques. No puede utilizar armas, pero es inmune a todos los efectos psicológicos.

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Un turno.

Lanza de luz

El Hechicero arroja una lanza de energía hacia su víctima.

Un Monstruo en línea de visión con el Hechicero sufre 1D6 Heridas por cada Nivel de Combate del Hechicero.

Objetivo: Cualquier Monstruo en línea de visión con el Hechicero.
Duración: Inmediata.



HECHIZOS DE DEFENSA

Jaula de piedra

El Hechicero recita una invocación, y pilares de roca salen del suelo hacia el techo, confinando a su víctima.

Este Hechizo permite confinar a un Monstruo que esté atacando al Hechicero en una jaula de piedra. Mientras este confinado, la víctima no podrá mover o luchar (aunque podrá seguir lanzando Hechizos), y todos los Ataques dirigidos contra él pueden aplicar un modificador de +1 al Impactar. Al inicio de cada Fase de Monstruos incluida la del turno en que es lanzado el Hechizo tira 2D6. Si el resultado es menos que el atributo de Fuerza del Monstruo, la jaula se rompe y el Hechizo se dispersa.

Objetivo: Cualquier Monstruo atacando al Hechicero.
Duración: Hasta que se destruya la jaula.

Halo de venganza

El Hechicero invoca un halo brillante sobre su víctima.

Este Hechizo envuelve al objetivo en un escudo protector. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado es el número de Ataques que el escudo absorbe y pueden ser ignorados.
El escudo permanece activo hasta que su portador se mueve u obtiene un 1 al determinar el número de Ataques que puede absorber.

Objetivo: Cualquier Aventurero sobre el tablero.
Duración: Hasta que el objetivo se mueva u obtenga un 1 natural.

HECHIZOS CURATIVOS

Señor del vacío

El Hechicero abandona temporalmente el universo material, para reposar en el frío vacío y reponer sus fuerzas.

Este Hechizo permite al Hechicero manipular su poder para recomponer su cuerpo herido. Una vez lanzado el Hechizo, el Hechicero desaparece del tablero. Un turno completo después reaparece en cualquier punto de la misma sección del tablero con todas sus Heridas restablecidas.

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS ESPECIALES

Coro de valor

El Hechicero susurra palabras místicas que llena a sus compañeros de coraje.

Por el resto del turno, todos los Aventureros son inmunes a los efectos del Miedo o del Terror.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Un turno.

· HECHIZOS DE NIVEL 9 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 9, y necesitan 9 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS CURATIVOS

Ladrón de vida

Con un agudo siseo de su aliento el Hechicero es capaz de drenar la fuerza vital de sus enemigos.

Este Hechizo permite al Aventurero robar la energía de los Monstruos adyacentes y utilizarla para curar sus propias Heridas o las de sus compañeros.

Cada Monstruo adyacente al Hechicero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). El total de estas Heridas pueden curar al Hechicero o ser distribuidas entre el resto de los Aventureros.

Objetivo: Todos los Monstruos adyacente al Hechicero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Bestias de Grimnair

El aire se llena de unas sombras aullantes incorpóreas que se abalanzan sobre los enemigos del Hechicero.

Este Hechizo permite invocar 1 bestia de Grimnair por Nivel de Combate que posea el Hechicero. El Hechicero puede elegir a que Monstruo ataca cada bestia, sin ninguna restricción aplicable; no importa que no haya casillas vacías, las bestias son seres incorpóreos.

Cada turno a partir de ahora, la bestia Impactará a su víctima con un 5 o 6 en 1D6, y le causará 1D6 Heridas sin modificador de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). Sin embargo, si obtienes un 1 o 2 en la tirada para Impactar, la bestia se desvanecerá para regresar de donde ha sido invocada. Tan pronto como no haya Monstruos sobre el tablero, las bestias se desvanecerán en el aire.

Mientras haya bestias activas, este Hechizo no podrá lanzarse de nuevo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.
Duración: Variable.

· HECHIZOS DE NIVEL 10 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 10, y necesitan 10 Punto de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Galerna

Un viento aullante recorre el subterráneo, derribando a todos los Monstruos que encuentra a su paso.

Elige a un Monstruo sobre el tablero. El Monstruo es arrojado al suelo inmediatamente y sufre 1D6 Heridas por Nivel de Combate del Hechicero, sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...). El objetivo no puede hacer nada durante resto del turno, salvo levantarse de nuevo.

Objetivo: Cualquier Monstruo sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS DE DEFENSA

Luz de Ptolos

El Hechicero cierra sus ojos y aprieta fuerte sus puños, de repente abre los ojos, una luz brillante surge de ellos, envolviéndolo en un poderoso escudo de luz.

Durante el resto del turno, cada vez que un Aventurero sea impactado tira 1D6. Con un 1, 2 o 3 el hechizo no tiene efecto, con un 4, 5 o 6 el ataque rebota en el escudo, afectando al atacante.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Un turno.



HECHIZOS CURATIVOS

Latido de vida

Mientras el Hechicero recita un encantamiento, una poderosa energía surge de su cuerpo hacia su objetivo, haciendo que su corazón lata con renovado vigor.

El Hechicero puede utilizar este Hechizo para recuperar 1D6 Heridas por Nivel de Combate a un solo Aventurero, hasta el máximo de Heridas Iniciales.

Objetivo: Un Aventurero sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Vientos del destino

La realidad se desenfoca mientras el Hechicero manipula el curso de la realidad.

Este Hechizo permite a los Aventureros repetir una única tirada de dados que tengan que realizar en este turno.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Un turno.

· HECHIZOS DE NIVEL 11 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 11, y necesitan 11 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Carnaval de Muerte

Doblegados a una irracional locura, los Monstruos se lanzan a una orgía de destrucción, atacándose unos a otros, ignorando por completo a sus enemigos verdaderos.

Tira 1D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero. Con un 2+ el Monstruo se moverá hacia su compañero más cercano y lo atacará ese turno en lugar de los Aventureros. Si hay confusión respecto a quien debe atacar, el Hechicero decide. Mientras estén afectados por el hechizo, los Monstruos no pueden trabar a nadie.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección del tablero que el Hechicero.
Duración: Un turno.

Ventana de vacío

El Hechicero *crea un oscuro portal, que atrae hipnóticamente a los Monstruos.*

Este Hechizo permite crear un agujero hacia los Reinos del Caos y lanzar a los Monstruos cercanos a él a su interior. El agujero se crea en una casilla vacía en línea de visión con el Hechicero. Una vez activo, tira 1D6 por cada Monstruo adyacente a él. Con 1, 2, 3 o 4 el Monstruo puede ignorar el agujero. Pero con un 5 o 6 el Monstruo es atraído hacia él y desaparece. Al final del turno, el agujero desaparece con un estallido de energía. Los Aventureros no se ven afectados por el agujero, aunque no podrán pasar a través de la casilla que ocupa.

Objetivo: Cualquier casilla vacía en la línea de visión del Hechicero.
Duración: Un turno.

HECHIZOS CURATIVOS

Tejido de vida

El Hechicero canaliza una vasta cantidad de energía a través de su cuerpo, reencauzándola hacia sus compañeros y sanado sus Heridas.

Tira 1D6 por cada Aventurero sobre el tablero (incluido el Hechicero). Con un 4, 5 o 6 el Aventurero se ve fortalecido por la energía mágica y recupera todas sus Heridas. Con un 1, 2 o 3 el contacto mágico se rompe y el Hechizo no tiene efecto sobre ese Aventurero.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Torre de Aislamiento

El Hechicero desaparece de pronto, siendo transportado de nuevo a su estudio a millas de la Mazmorra.

Este Hechizo transporta al Hechicero fuera de la mazmorra al Asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma).

Objetivo: El Hechicero.
Duración: Inmediata.

· HECHIZOS DE NIVEL 12 ·

Los siguientes hechizos son de nivel 12, y necesitan 12 Puntos de Poder para ser utilizados.

HECHIZOS DE ATAQUE

Tormenta de fuego

Un resplandeciente muro de fuego se levanta del suelo, envolviendo el área de ardientes llamas.

Elige un área de 2 por 2 casillas sobre el tablero en línea de visión del Hechicero. Todos los Monstruos en el área sufren 6D6 Heridas (tira una sola vez para todos los Monstruos) sin modificadores de ningún tipo (Resistencia, Armadura, Ignorar Dolor...).

Objetivo: Todos los Monstruos en el área de 2 por 2 en línea de visión del Hechicero.
Duración: Inmediata.

Transmutación

El Hechicero se ríe mientras toca a su víctima, invocando a los espíritus de la tierra para que lo posean.

Este Hechizo permite al Hechicero convertir a un Monstruo adyacente a él en piedra y destruirlo. El Hechicero deberá efectuar una tirada para Impactar, y si tiene éxito, matará su víctima al instante. Debido al poder del Hechizo, aquellos objetivos que pueden efectuar una tirada por Resistencia Mágica o Disipación de Magia deben aplicar un modificador de -1.

Objetivo: Un Monstruo adyacente al Hechicero.
Duración: Inmediata.

Vórtice de destrucción

El Hechicero crea un poderoso vórtice en la sala.

Tira 2D6 por cada Monstruo en la misma sección de tablero que el Hechicero.

Si el resultado es igual o inferior al nivel de combate del Hechicero, el Monstruo es arrastrado por el vórtice y se considera eliminado. Si el resultado es mayor, el objetivo no se ve afectado.

Objetivo: Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Hechicero.
Duración: Inmediata.

HECHIZOS ESPECIALES

Transporte de los condenados

El Hechicero crea un túnel mágico unidireccional para intentar sacar a sus compañeros de los peligros del subterráneo.

Este Hechizo permite transportar a los Aventureros fuera del subterráneo al Asentamiento más cercano (y regresar de la misma forma) en cualquier momento. Sin embargo, aunque el Hechicero puede viajar y manipular el túnel sin problemas, el resto del grupo no.

Tira 1D6 por cada Aventurero por cada viaje realizado. Con un resultado de 1, el Aventurero se pierde en el vacío y su alma es transportada a otras dimensiones, destruyéndolo inmediatamente.

Objetivo: Todos los Aventureros sobre el tablero.
Duración: Inmediata.



· SECRETOS OSCUROS ·

Snorri Hacha de Hierro miró por encima del hombro, escuchando atentamente un pequeño sonido. Como los otros Aventureros investigó la trampilla, el Enano ha escuchado el sonido de unos pasos, los mismos pasos que le habían perseguido durante tanto tiempo, da nada servía haberlo dicho antes, pero ahora es el momento. "Valientes camaradas", comenzó. "Hay algo que debéis saber..."

En la White Dwarf #190 Andy Jones publicó un artículo con reglas oficiales sobre Cartas que ofrecían Secretos Oscuros a cada Aventurero, aportando un trasfondo y objetivo añadido en tus Aventuras.

· AVENTUREROS VALIENTES ·

La lista inicial de los cuatro Aventureros de la caja de Warhammer Quest, se ha ampliado y ahora hay seis nuevos Aventureros – el Luchador del Pozo, el Noble Imperial, el Explorador Elfo, el Matatrolls, el Sacerdote Guerrero y el Guerrero del Caos. Aquí, en el Estudio de Games Workshop tenemos cuatro grupos rivales de estos Aventureros, todos en busca de grandes botines y gloria:

Los merodeadores de Grunnson, los chicos perdidos, los condenados de Navaak y los vengadores de Eldrad son los grupos de Aventureros que tenemos en acción dentro de los subterráneos del Viejo Mundo. A continuación, os presentamos las Crónicas de los Aventureros donde se dan algunos detalles de estos poderosos héroes en acción.

Tras tomarnos las molestias de haber pintado a un Enano Matatrillos y un Elfo Explorador o lo que sea, y por supuesto de habernos familiarizado con las reglas, queríamos algo más, estábamos deseando comenzar una nueva partida con los mismos Aventureros hasta que se conviertan en grandes Héroes.

La primera sección de este libro de Jugar a Rol explica cómo hacer justamente eso, unir partidas de Warhammer Quest para crear una Campaña, usando al mismo Aventurero hasta que se convierte en un Héroe. También puedes hacer uso de la Tabla de Peligros que surgen entre los viajes que realizan entre aventura y aventura, e incluso reglas para poder gastar el dinero que tan duramente se han ganado en Asentamientos.

A partir del primero grupo de Aventureros compuesto por un Hechicero, un Enano, un Elfo y un Bárbaro, ahora tenemos algunos grupos mixtos de Aventureros combatiendo contra malvados habitantes del oscuro inframundo. Cada uno de los Aventureros ha desarrollado rápidamente una identidad y vida propia hasta crear leyendas épicas de gloria, peligros y muerte que crecen con cada aventura.

Todos las partidas tienen alguna anécdota memorable, creando fricciones o amistades entre los Aventureros - ¡todos han eliminado a un Minotauro cuando le quedaban apenas una o dos Heridas, gracias a otro "Héroe" para causar el golpe final y hacerse con el oro!

Junto con las Tablas de Riesgo de este libro, las propios Aventuras, y la manera en la que los diferentes jugadores interactúan, cada grupo de Aventureros ha creado su propia historia de gloria y vergüenza, de victoria y de catástrofes en igual medida.

Como se menciona antes, unir las Aventuras a veces significa que el Grupo de Aventureros acaba desarrollando una historia. De hecho, algunos de los Aventureros han comenzado a escribir sus propias crónicas, sin duda alguna, para vender en los Asentamientos – cuando sufran hambruna de glorias cuando se retiren. Lo más divertido es contrastar la misma Crónica contada por diferentes Aventureros. Este artículo contiene un resumen de dos crónicas de nuestro grupo de Aventureros, detalladas por los Chicos Perdidos y los Condenados de Navaak, dos de nuestros grupos más activos. Cada grupo contiene más de cuatro Aventureros, y la composición exacta de cada equipo varía según la Aventura en la que se embarquen dependiendo de quien tenga más o menos tiempo libre.

Estos equipos han proporcionado una gran oportunidad de testear a los nuevos Aventureros. Si te fijas, en los Condenados de Navaak hay un Elfo Caballero Élfico y un Halfling Ladrón – dos Aventureros que produciremos en un futuro, aunque todavía no tenemos previsto cuando.



Los Chicos Perdidos

Mike McVey Nogbad: Bárbaro
Richard Wright Taliesin: Elfo
Chris Colston Red Magnus: Hechicero
Paul Jones Jonas Faithbringer: Sacerdote Guerrero
Gary Morley Sir Rano Debignez: Noble Imperial
Simon Smith Skaggi Longbeard: Matatrolls

Nogbad el Bárbaro es el líder de los Niños Perdidos, y ha consolidado su posición ya que encontró el Martillo de Sigmar en el profundo subterráneo de las Cuevas de Karak Azgal.

Jonas Faithbringer, Sacerdote Guerrero de Sigmar, insiste en que debe ser él quien lleva el martillo, ya que es un artefacto sagrado que debe ser devuelto a la triunfal Altdorf.

Nogbad siempre le da excusas contestando entre líneas cosas como "¡A'ma grande, er martillo es mio! ¡Si lo queres ve a po'el!... Esta delicada situación aún está por resolverse.

Skeggi, el Enano tuvo una muerte noble, habiendo salvado la vida de Red Magnus con sus últimas provisiones. ¿Cómo iba a saber que en la próxima Estancia sería asaltado por un Minotauro, mientras que Magnus no tenía poder suficiente para curarlo del todo? Skeggi será recordado. De hecho, su hermano Skaggi ha tomado el juramento Matador y está buscando a los Chicos Perdidos para que pueda ser vengado.

Si tiene la intención de matarlos a todos, o unirse a ellos en sus Aventuras en lugar de su hermano es algo todavía incierto, pero lo que si es cierto es que lleva la barba de su llorado hermano presente en todo momento.

El último en unirse a los Niños Perdidos no es otro que Sir Rano Debignez, un Noble Imperial de temible reputación. Rano solía combatir junto a los Condenados de Navaak, pero decidió abandonarles cuando se dio cuenta que su futuro estaba escrito junto a su nombre, ¡estaban condenados al fracaso!

CONDENADOS DE NAVAAK

Des Hanley Navaak Steinaussen, Guerrero del Caos
Matt White Gruffbeard, Enano
Wayne Greenwood Liarndel Narfi, Elfo Explorador
Lindsev Paton Glibfoot Volespanker, Halfling Ladrón
Ian Pickstock Calenor Fireblade, Caballero Espectral.

Podría decirse que este Grupo de Aventureros está aprendiendo de la forma más dura que un Hechicero es siempre útil. Sin embargo, Liarndel es el Aventurero más celebre, demostrando ser experto tanto en combate como en habilidades arcanas. Por desgracia, se ha enamorado del hechizo "Terremoto", y a menudo el Grupo se queda sin sus objetos curativos.

Navaak ya ha desarrollado una reputación temible, matando a sus enemigos con su poderosa Espada. Y si eso no es suficiente, siempre quedo su Mordisco Envenenado. Tiene que hacer grandes esfuerzos para ocultar su verdadera identidad al resto de miembros, aunque esperemos que no sea una coincidencia el hecho de que sea el único sobreviviente del equipo de Aventureros en las tres últimas aventuras...

· CARTAS SECRETOS OSCUROS ·

Hemos estado siguiendo las Aventuras de los Chicos Perdidos, así como el uso de las Tablas de Peligros para desarrollar una historia de dicho grupo, usando de forma experimental estas Cartas de Secretos Oscuros, las cuales aportan a cada Aventurero un motivo ulterior para adentrarse en cada Aventura.

Estas cartas son Secretos Oscuros que tienen los Aventureros, y aportan a los Aventureros un trasfondo extra, que explican más acerca del porqué descienden a las profundidades del subterráneo, enfrentándose a las adversidades con las que se encuentren a cada paso.

A continuación se muestra la forma en que usamos las cartas en el Estudio de Games Workshop, pero puedes utilizar un método diferente. Sin embargo, hemos encontrado que si todos los Aventureros tienen un Secreto Oscuro la aventura degenera en un caos total, así que ten cuidado.

Una vez que la partida está preparada para empezar, tira un dado. Con un resultado de 1-4 el Aventurero tienen un Secreto Oscuro, con un resultado de 5-6 el Aventurero no tiene ningún Secreto Oscuros. Los Aventureros no tienen ninguna obligación de decir a los demás Aventureros nada acerca de su secreto y puede ocultar su carta si así lo desea. A continuación guarda el resto de cartas sin mirarlas.



MAPA SECRETO

Posees un mapa secreto que te conducirá a una estancia llena de joyas, reliquias y tesoros...

Si en algún momento de la Aventura, debes dar marcha atrás y puedes explorar más allá de lo que parece un callejón sin salida, roba una Carta de Estancia Objetivo al azar y colócala como una puerta adyacente en ese Corredor. La nueva estancia está iluminada, y no necesitas el Farol para poder acceder. Tira 1D6:

1-2 Trampa. Tira un dado para la tabla de Monstruos de estancias objetivo, pero no habrá recompensa.
3-4 Sala del mal. Roba una Carta de Evento y resuélvelo como siempre.
5-6 Tesoro. Roba una Carta de Evento y resuélvelo como siempre, luego podrás robar 1D3 Cartas de Tesoro extras.

OBJETOS PERSONALES

Antes de descender ante los peligros de la oscuridad, te abasteces con suministros que te serán de gran ayuda más adelante. Tira un dado para saber que llevas y sus efectos:

1-2 1D6 Provisiones. Cada una cura 2 Heridas, al tratarse de comidas, pueden ser usadas en cualquier momento.
3-4 1D6 Vendas. Cada una cura 3 Heridas, y pueden ser usadas en cualquier momento.
5-6 Piedra de Trance. Si no haces nada durante un turno completo, incluido moverse y no hay Monstruos en tu Sección de Tablero, recuperas 1 Herida.

Por supuesto, si lo deseas, puedes vender o intercambiar tus objetos personales con los Aventureros.

PERSEGUIDO

No digas nada a los demás, pero estás siendo perseguido por unos Monstruos a los que robaste un valioso artefacto y no descansarán hasta que lo recuperen de nuevo.

Debes vigilar los resultados obtenidos en la Fase de Poder. En cuanto el Hechicero repita dos resultados consecutivos, la persecución llegará a su fin.

Consulta la Tabla de Monstruos de Estancias Objetivo para saber que sucede. Antes de luchar contra ellos, revela este secreto a los demás Aventureros y roba una Carta de Tesoro, que será el artículo que les robaste, pudiendo ser de utilidad en este combate.

DESCUBRIMIENTO

La leyenda cuenta que hay un objeto de gran valor en esta mazmorra. Has descubierto donde se encuentra y estás decidido a hacerte con él.

Tira 1D6+6 y anota en secreto el resultado. Este es el número de secciones de tablero que deben ser exploradas antes de llegar al lugar buscado.

Al llegar a la Estancia, tira 1D6. El resultado será el número de Cartas de Tesoro que puedes robar.

Deberás elegir una como el Artefacto Legendario que buscabas, quedándote con ese Artefacto por encima de cualquier otro tesoro. Devuelve el resto de Cartas de Tesoro al Mazo y vuelve a barajar las Cartas de Tesoro.

RESCATE

Un miembro familiar ha sido secuestrado y debes rescatarlo.

Tira 1D6 dos veces para saber quién ha sido capturado y donde se encuentra:

¿Quién?	¿Dónde?
1 Padre	1 Pozo del Destino
2 Madre	2 Guarida del Monstruo
3 Hermano	3 Sala de Guardias
4 Hermana	4 Celda
5 Primo	5 Cámara de Tortura
6 Sobrino	6 Estancia Objetivo

Si encuentras el lugar, tira 1D6

1. El familiar ha muerto.
2-5. Está vivo pero vigilado, roba una Carta de Evento para conocer los adversarios.
6. La estancia está vacía.

Una vez hayas derrotado a todos los Monstruos del subterráneo, el familiar te da una Carta de Tesoro como agradecimiento por escapar a salvo.

FOBIA

Albergas un miedo secreto que te hiela la sangre. Tira 1D6 para saber cuál es tu fobia:

1. Ratas. -1 al Impactar.
2. Arañas. -1 al Impactar.
3. Murciélagos. -1 al Impactar.
4. Oscuridad. No puedes moverte en una Sección de Tablero que no esté alumbrada.
5. Sangre. Cada vez que tu Aventurero sufra Heridas, tira 2D6l. Con un doble 1, te desmayas hasta el siguiente turno. Mientras no te pueden Impactar.
6. Minotauros. -1 al Impactar.

Ganas 10 Monedas de Oro por cada Herida que causes a un Monstruo al que tienes miedo.

VENGANZA

Tienes un motivo personal para adentrarte en las mazmorras en esta Aventura. Tu enemigo vive dentro y tu intención escavar con él de una vez por todas.

Anota en secreto que tipo de Monstruo vas a intentar matar. La primera vez que veas este tipo de criatura, te volverás loco y entrarás en un estado de frenesí, entablando combate sin pensar en el resto de Aventureros.

Revela a los demás jugadores el Monstruo que quieras matar. Hasta que esté muerto siempre atacas en primer lugar, ganando 1 Ataque extra, +1 Fuerza, pero -1 al Impactar ya que estás fuera de tus cabales. ¡Si derrotas al Monstruo obtienes el doble de Monedas de Oro!

ESCOLTA

Un viejo Alquimista de Altdorf te ha pagado para que le protejas en esta mazmorra hasta encontrar el artefacto que anda buscando.

El objeto que busca está en la Estancia Objetivo. Si está vivo cuando la misión se haya completado te recompensará con 1D6 x 100 Monedas de Oro.

Necesitarás una miniatura para el Alquimista y será controlado por ti. El no atacará y tiene un perfil inferior. Solo mueve 4 casillas y no lo atacarán nunca mientras haya Aventureros en pie.

Hab. Armas	2
Hab. Proyectiles	6+
Fuerza	2
Resistencia	4
Inteligencia	5
Ataques	-
Heridas	6
Trabado	+4

· TABLA DE EVENTOS EN SUBTERRÁNEOS ·

A estas alturas, en lugar de usar el Evento que viene descrito en la carta de Evento para determinar lo que los Aventureros encuentran cuando entran por primera vez en una estancia, debes utilizar siempre la Tabla de Eventos de Subterráneo que te presentamos a continuación. Cuando des la vuelta a una carta que en sus esquinas superiores haya una "E", tira 1D66 en la Tabla de Eventos y aplica el resultado. Los Aventureros no consiguen ninguna carta de Tesoro por completar cualquiera de estos Eventos.

11 DERRUMBAMIENTO

Coloca el marcador de derrumbamiento en la sección de tablero donde se produjo esta carta para mostrar que todas las salidas excepto por la que han entrado los Aventureros están bloqueadas. Cualquier Aventurero que todavía esté en esta sección de tablero al final del siguiente turno quedará aplastado y morirá. Los Aventureros que intenten escapar no se hallarán sujetos a las reglas de trabado en combate mientras estén en la estancia. La estancia queda intransitable y no se podrá volver a entrar en ella. Si este Evento tiene lugar en la primera estancia del subterráneo en la que entráis, ignóralo y Roba otra Carta de Evento.



12 CADAVER

Ante los Aventureros yace un Bárbaro muerto en medio de un charco de sangre, y contra su pecho sostiene firmemente una bolsita de cuero. Tira 1D6 por cada Aventurero. Aquel que obtenga el resultado inferior coge la bolsa. Tira 1D6 en la siguiente tabla para ver qué ocurre cuando lo hace:

1. ¡Gas Venenoso! Todas las miniaturas en esa sección de tablero sufren 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. La bolsa está vacía.

2-3. ¡Trampa! De la pared sale disparada una lanza que inflige 2D6 Heridas al Aventurero que cogió la bolsa, que resulta estar vacía.

4-6. Tesoro. La bolsa contiene (1D6 x 100) monedas de oro, que recibe el Aventurero que la cogió.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

13 EL MINERO ENANO

Los Aventureros encuentran tirado contra una pared a un minero Enano moribundo, atravesado por flechas Orcas. Cuando se acercan les gruñe un aviso, amenazándoles con una enorme hacha. Cuando ve que no son Orcos o criaturas malignas se calma y les entrega una llave. Con su último aliento les dice: "Esta es la llave del rastrillo. Sin ella nunca pasaréis." Uno de los Aventureros deberá anotar en su Hoja de Control que tiene la llave del rastrillo para recordarlo.

14 EL MERCENARIO

Los Aventureros se encuentran con un mercenario, el único superviviente de otro grupo de valientes que se aventuraron en este peligroso subterráneo. Puede recordar algo del camino que recorrió anteriormente y rápidamente lo describe a los Aventureros antes de dirigirse a la seguridad del exterior. Podéis tomar las próximas tres tarjetas del subterráneo y ordenarlas de la forma que más os guste. Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

15 EL SNOTLING

Una pequeña figura sale de la oscuridad, se trata de un Snotling. Sigue de cerca a los Aventureros mientras espera robar el tesoro de alguno de ellos. Es un ser pequeño e inquieto y lanza chillidos agudos de advertencia cada vez que los Aventureros entran en una estancia, pero cuyo beneficio no está precisamente claro. Mientras el Snotling esté con los Aventureros pueden mover un recuadro extra en cada turno, mientras los guía por el subterráneo. Además, siempre que un Evento Inesperado, revele que hay Monstruos tira 1D6 en la tabla siguiente:

1-3. El Snotling advierte a los Monstruos que los Aventureros se acercan y los Monstruos atacan inmediatamente en lugar de esperar a la Fase de Monstruos.

4-6. Snotling advierte a los Aventureros que están a punto de ser emboscados y por consiguiente añaden +1 Ataque en la primera ronda de combate.

Si los Aventureros matan al Snotling, su grito de muerte es espeluznante y reverbera por todo el subterráneo por lo que se deberá tirar dos veces en la Tabla de Monstruos, un nivel por encima del nivel de combate del equipo, para determinar qué tipo de Monstruos llegan a investigar el ruido. Al final de cada turno, tira 2D6. Con un doble 1 o doble 2, el Snotling se aleja furtivamente en la oscuridad y nunca se le ve de nuevo.

16 EL ESPECTRO

Unas luces parpadean delante de los Aventureros en la oscuridad, aparece un espectro. Sonríe severamente y os convida a acompañarle. Los Aventureros se ven obligados a seguirlo. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. El Espectro lleva a los Aventureros a una trampa, caen en un profundo foso. Cada Aventurero tira 2D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Los Aventureros necesitan 3 turnos para salir del foso si no llevan cuerda o sólo 1 turno si la llevan.

2-3. Tira 1D6 por cada Aventurero. El Guerrero con el resultado más bajo tropieza con un alambre que activa una trampa. Un dardo envenenado sale disparado de la pared clavándose en la pierna del infortunado Aventurero causándole 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

4-6. El Espectro conduce a los Aventureros a un montón disimulado de oro, oculto en una alcoba en la pared. Determina cuánto oro encuentra cada Aventurero usando la Tabla de Tesoro en la sección Tesoro.



21 PRISIONEROS

Tres prisioneros que han escapado de sus captores, surgen de las sombras y corren hacia los Aventureros. Parecen desesperados, macilentos y torturados, les piden protección, mientras explican que son comerciantes adinerados y que pagarán muy bien a los Aventureros si consiguen liberarlos.

Si los Aventureros les permiten unirse al grupo, anótalo en la Hoja de Control de Personaje del Líder. Durante el combate los prisioneros se esconden en las sombras, evitando ser descubiertos mientras los Aventureros matan a los Monstruos. Si los Aventureros mueren, los prisioneros vuelven a caer presos.

Si los Aventureros sobreviven al subterráneo, pueden escoltar a los prisioneros al Asentamiento más cercana. Allí, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Los prisioneros son comerciantes, pero denuncian a los Aventureros como sus secuestradores, exigiendo su arresto y piden una recompensa por su riqueza perdida. Cada Aventurero debe pagar 1D6 x 100 MO para escapar de las garras de la milicia.

2-6. Los prisioneros son comerciantes y cumplen su palabra, dándole a cada Aventurero 2D6 x 100MO.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 roba otra carta de Evento inmediatamente.

22 EXTRAÑO

Los Aventureros se encuentran a un misterioso extraño cubierto con una túnica que les pregunta que les trae por este reino oscuro. Si los Aventurero lo atacan, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3. Como un borroso relámpago, la espada del extraño destella a derecha e izquierda, infligiendo 2D6 Heridas a cada Aventurero. Hecho eso, el extraño brinca por encima de sus cabezas y desaparece.

4-6. Bajo los ataque combinados de los Aventureros el extraño es forzado atrás. Sorprendido por el ataque de los guerreros se aleja dando saltos por un corredor en la oscuridad, dejando caer con las prisas una pequeña bolsa en el suelo.

La bolsa está hecha de un suave cuero y está cubierta con runas élficas. Uno de los Aventureros puede recogerla, tira entonces 1D6 en la tabla que sigue a continuación:

1. La bolsa explota al ser tocada por el Aventurero, e inflige 2D6 Heridas a todos los Aventureros sin modificadores por Resistencia o armadura.

2-6. La bolsa está llena de hierbas curativas, bastante para restaurar 4D6 Heridas en un solo Aventurero, 2D6 en dos, o cualquier otra combinación similar.

Si los Aventureros no atacan al extraño este les advierte de que el mal crece en el lugar, y que deben permanecer en guardia. Con un gesto les dice adiós y se aleja en la oscuridad. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 1, el extraño ha robado un artículo de tesoro (determínalo al azar) de ese Aventurero como pago por el consejo. Los Aventureros no consiguen una carta de Tesoro por completar este Evento.

23 EL BUSCADOR DE ORO

Los Aventureros se encuentran con un viejo Enano, trabajando bajo el peso de un saco tan grande como él. Mira a los Aventureros sospechosamente, convencido de que le quieren robar su carga. Este les dice que él es el Señor del Calabozo, y que no pueden ir a ningún sitio a menos que le paguen 100 MO cada uno. Las únicas maneras de continuar adelante son matar al Enano o pagar el oro. Si los Aventureros lo matan, él los maldice en un extraño idioma. Tira 1D6 por cada Aventurero.

1. Escoge cualquier atributo de tu Aventurero excepto la de Heridas y redúcela de forma permanente en –1.

2-6. La maldición no tiene efecto, pero la muerte del viejo buscador de oro está ahora para siempre en la conciencia de tu Aventurero.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

24 PUTREFACCIÓN DE NURGLE

Los Aventureros se encuentran con una figura que se arrastra por el suelo hacia ellos requiriendo su ayuda con voz patética. Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se acerca para ayudar al extraño. Si más de un Aventurero sacan el resultado más bajo ambos irán a ayudar.



Al auxiliar al extraño comprenden que no ha sido buena idea ayudar al extraño. ¡La figura se desploma en sus brazos, muerto!, y cae hacía un lado la capucha revelando una cara repleta de plagas. Hervores y pupas cubren sus mejillas y los ojos lloran un fluido espeso y amarillo. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma su Resistencia (sin la armadura). Si el resultado es 7 o más el Aventurero ha evitado infectarse. Si el resultado es menor de 7 ese Aventurero ha cogido la Putrefacción de Nurgle.

La Resistencia del Aventurero se reduce inmediatamente en –1. Además, si un Evento Inesperado ocurre durante la Fase de Poder otro de los Atributos del Aventurero se reduce en –1 (a su elección) excepto el de Heridas. Si cualquiera de los Atributos del Aventurero se reduce a cero, muere.

El Aventurero padece la Putrefacción de Nurgle hasta que muere, bebe tres pociones de curación, o si tras llegar a un Asentamiento paga 2,000 MO para ser curado. Al curarse el perfil del Aventurero vuelve al normal. Levanta otra carta de Evento inmediatamente.

25 ENJAMBRE ESCORPIONES

Un enjambre de escorpiones surge de la oscuridad y rodean a uno de los Aventureros. Un enjambre de escorpiones es un Evento de Monstruos especial y su ataque se resuelve inmediatamente. Determina al azar a qué Aventurero afecta. Hay 12 escorpiones en el enjambre. No hacen falta miniaturas para representarlos. Lanza los dados de Heridas normales (1D6 + Fuerza) para ver cuántos escorpiones mata con su ataque.

El resultado es el número de escorpiones que mata. Cada escorpión vale 5 MO. Cualquier escorpión que sobreviva causa 1 Herida sin modificadores por Resistencia o armadura. Los escorpiones desaparecen en la oscuridad después de atacar. Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 Roba otra Carta de Evento.



26 SERPIENTES

Sin advertirlo, cientos de serpientes se descuelgan del techo de la estancia. Cada Aventurero se ve cubierto rápidamente de una masa retorciéndose de serpientes venenosas. Tira 1D6 para cada Aventurero en la siguiente tabla:

1-2 Las serpientes consiguen morder al Aventurero, encontrando las grietas de la armadura más dura. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. No puede hacer nada en el resto del turno y cualquier Monstruo que lo ataca consigue +1 en sus tiradas para Impactar. En la Fase de los Aventureros del próximo turno tira de nuevo en esta tabla.
3-4 Las serpientes consiguen morder al Aventurero. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. A base de cuchilladas y retorciéndose consigue deshacerse de las serpientes.
5-6 El Aventurero evita las serpientes ágilmente cuando estas se dejan caer del techo, matándolas cuando caen a sus pies. El ataque no tiene efecto.

Roba otra carta de Evento inmediatamente.

31 TRAMPA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Se produce una fuerte explosión en la estancia que se llena de fuego y humo. Cada miniatura en esta sección sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

2-5. Se abre una grieta en el suelo por la que el Aventurero cae a plomo hasta el subsuelo rocoso, sufre 2D6 Heridas, y sólo puede escapar si el grupo dispone de la cuerda o el hechizo Levitar.

6. Se abre una losa de piedra en la pared, que deja al descubierto el brillo de las gemas y el oro. Tira una vez en la Tabla de Tesoros.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, coge otra tirada de Evento.

32 FOSO CON ESTACAS

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo cae en una grieta con estacas. Sufre 4D6 Heridas al pegarse un porrazo enorme y empalarse con las estacas. Sólo puede escapar si el grupo dispone de la cuerda o el hechizo Levitar, de lo contrario pasará el resto de sus días en el fondo del agujero.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, o 3, Roba otra Carta de Evento.

33 DARDO ENVENENADO

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa, un dardo envenenado se le clava en el brazo. Sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Una vez resueltas las Heridas del dardo tira otro 1D6. Si el resultado es un 1, 2 o 3, el veneno afecta al Aventurero reduciendo su Fuerza en –1 para el resto de la aventura o hasta que beba una poción curativa.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, Roba otra Carta de Evento.

34 BLOQUE DE PIEDRA

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa. Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3. Un gran bloque de piedra atrapa a tu Aventurero aplastándolo y causándole 5D6 Heridas.

4-6 Un gran bloque de piedra se desliza desde el techo para aplastar al Aventurero pero consigue esquivarlo. Ahora surge un problema, el Aventurero se ha quedado aislado del grupo detrás de la mole de piedra. Tira 1D6 + F por cada Aventurero que no esté atrapado y suma el resultado, si da 20 o más el grupo consigue mover la losa y liberar a su compañero.



35 HECHIZO DE PARALIZACIÓN

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa, un dardo hechizado sale de la pared más cercana clavándose en el Aventurero paralizándolo por 1D6 turnos.
Mientras está paralizado, el Aventurero no puede hacer nada en absoluto y ningún Monstruo lo atacará. Es a todos los efectos una estatua de piedra.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

36 EXPLOSIÓN DE GAS

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo ha activado una trampa, la estancia se inunda de gas. Tira 1D6 por cada Aventurero con un resultado de 4, 5 o 6, el Aventurero consigue contener la respiración hasta que el gas se disipa y no sufre ningún daño. Con un resultado de 1, 2 o 3, el Aventurero sufre los efectos del gas.
Tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. La Resistencia y la Fuerza de tu Aventurero se reduce en –1 durante los próximos 2D6 turnos.
2. Las tiradas para Impactar de tu Aventurero se reducen en –1 para el resto de la aventura.
3. La Resistencia y la Fuerza de tu Aventurero se reducen en –1 durante los próximos 1D6 turnos.
4. La Fuerza de tu Aventurero se reduce en –1 durante los próximos 1D6 turnos.
5. La Resistencia de tu Aventurero se reduce en –1 durante los próximos 1D6 turnos.
6. Tu Aventurero sufre 1D6 Herida, sin modificadores por Resistencia o armadura

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3, Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

41 FLECHA RELÁMPAGO

Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado menor ha activado una trampa, en el techo de la estancia aparece un arco fulgurante que dispara una flecha en forma de relámpago al Aventurero que ha activado la trampa, causándole 2D6 Heridas, sin modificador por armadura.
Después de resolver las Heridas en el Aventurero que activó la trampa, tira otro 1D6. Con un resultado de 1,2 o 3, la flecha relámpago impacta al Aventurero más cercano (si hay cualquier disputa determínalo al azar), causándole la mismas Heridas 2D6.
El proceso se repite hasta que todos los Aventureros han sido impactados, o en la tirada de dados el resultado es un 4, 5 o 6.

42 VIEJOS HUESOS

El suelo de esta estancia está cubierto de huesos y cráneos, y bajo ellos brilla el oro. Cuando los Aventureros se dispongan a recoger el oro, tira 1D6:

1. ¡Trampa! Una risa macabra resuena por toda la estancia, que queda iluminada por un rayo mágico que impacta a uno de los Aventureros elegido al azar, y que inflige 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

2-3. Ilusión. Con un brillante destello de luz, los huesos y el oro desaparecen. Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

4-5. Cada Aventurero en esta sección de tablero encuentra (1D6 x 10 MO). Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

6. Cada Aventurero en esta sección de tablero encuentra 2D6 x 10 MO. Además efectúa otra tirada en la tabla de Tesoros.

43 PUERTA CON LLAVE

La próxima puerta que los Aventureros encuentran está cerrada con llave con un enorme candado. Si uno de los Aventureros dispone de un juego de ganzúas puede intentar abrirlo. Tira 1D6 para ver cuántas veces puede intentarlo. Con un resultado de 6 el candado se abre. Mientras están intentando abrir la cerradura los Aventureros no pueden hacer nada más. Si el candado no puede abrirse los Aventureros deben retroceder.

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

44 RASTRILLO

Cuando todos los Aventureros han entrado en esta sección de tablero, de golpe baja un rastrillo detrás de ellos que les corta la retirada. Sólo podrán regresar sobre sus pasos si tienen la llave. Coloca el marcador de rastrillo en la puerta por la que han entrado los Aventureros para mostrar que está bloqueada. Roba otra Carta de Evento.

45 PERDIDOS

Después de vagar durante horas por el subterráneo sin encontrar nada interesante, los Aventureros comprenden que están perdidos. Coge 1D6 cartas adicionales de Subterráneo, de aquellas que han quedado descartadas al inicio del juego, asegurándote que ninguna de ellas sea una Carta de Estancia Objetivo y vuelve a colocarlas encima del mazo. Para continuar con la aventura los Aventureros deben pasar primero por estas cartas extras.

46 LAS LLAMAS DE KHAZLA

En cuanto todos los Aventureros entran en esta estancia todas las puertas se cierran con unas enormes losas de piedra y en una de las paredes asciende el muro de roca dejando a la vista una pequeña Estancia, por ella ascienden unas escaleras hasta un pequeño altar donde arde un pequeño fuego. El Mago y el Enano, asombrados, reconocen que se trata de las Llamas de Khazla. En este fuego sagrado es donde se demuestra el honor que hay en cada uno. Para demostrarlo y que de paso las enormes piedras que bloquean las puertas se abran, uno de los Aventureros deberá acercar por dos veces su brazo a las llamas y si es un ser honorable no se quemará y los bloques de piedra se alzarán, si no tiene honor el brazo se la abrasará.

Uno de los Aventureros tira 2D6 por separado, si ambos dan como resultado un 3, 4, 5, o 6 ha superado la prueba y los bloques de piedra se alzan. Si en cualquiera de los dados aparece un 1 o un 2, la prueba ha fracasado y sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura y la estancia continúa cerrada.

Cada Aventurero puede intentar superar la prueba tan sólo una vez. Si todos los Aventureros fallan las puertas permanecerán cerradas durante las próximas 72 horas, provocando la muerte de los Aventureros por asfixia.

51 HUELLAS

Los Aventureros descubren unas huellas sobre el fino polvo que hay en las piedras del suelo que desaparecen justo delante de una pared más pálida que el resto.
Si los Aventureros investigan tira 1D6 en la siguiente tabla:

1. Tira 1D6 por cada Aventurero. El Aventurero con el resultado más bajo se golpea con una bola de metal que cae del techo en la cabeza. Sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura a menos que lleve puesto un casco. Si más de un Aventurero sacan el menor resultado los dos son golpeados por la dichosa bola.

2. Los Aventureros no encuentran nada.
3-6. Los Aventureros encuentran una puerta disimulada. Coloca otra puerta en una de las paredes que no están marcadas con una línea blanca en la carta de Subterráneo. Coge 1D6 de cartas extras de Subterráneo, de aquellas que han quedado descartadas al inicio del juego, asegurándote que ninguna de ellas sea una Carta de Estancia Objetivo barájalas y ponlas boca abajo en un montón para la nueva puerta. Ahora toma al azar una carta de Estancia Objetivo y ponla debajo del nuevo mazo. Si los Aventureros deciden investigar este nuevo Subterráneo cuando lleguen a la Estancia Objetivo haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos para ver que bestias aparecen. Si los Aventureros matan a todos los Monstruos en esta estancia objetivo extra, cada uno ganará 1.000 MO.

52 ESCLAVOS

Los Aventureros se encuentran con 2D6 esclavos encadenados a las paredes. Se encuentran demacrados parece que no han comido ni bebido en varios días. Claman para ser liberados. No hay ningún premio por liberar a los esclavos, pero ¡la compasión exige su libertad! Los Aventureros necesitan 1D6 turnos para liberar a los esclavos.

En cada uno de estos turnos ocurre un Evento Inesperado con un resultado de 1 o 2 durante la Fase de Poder, debido a que el proceso es bastante ruidoso. Si los Aventureros deciden no liberar a los esclavos, deben anotarlo en sus Hojas de Control de Personaje. De ahora en adelante cuando un Aventurero quiera recibir entrenamiento tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3 El dueño de la casa de entrenamiento reconoce al Aventurero gracias a la descripción que le dio un amigo íntimo que resulta era uno de los esclavos. El pobre hombre consiguió escapar pero murió poco tiempo después, mientras maldecía a los Aventureros que lo dejaron en la mazmorra para que se pudriese. El dueño se niega a entrenarte despidiéndose de ti como el bribón que eres. Deberás esperar a finalizar otra aventura para poder ir a otra Asentamiento para intentar entrenar de nuevo, donde deberás volver a tirar en esta misma tabla.
4-5 Tu Aventurero es reconocido como el perro que abandonó a unos esclavos en una mazmorra. El maestro le pide el doble del valor normal por entrenarlo. Esta es la opción, depende de ti aceptarla.
6 Nadie reconoce a tu Aventurero o recuerda la acción tan cobarde que cometió. Puede entrenar normalmente, pero el destino de los esclavos que abandonó pesa sobre su conciencia. Tira de nuevo en esta tabla la próxima vez que entrenes.

53 ORCO AGONIZANTE

Los Aventureros encuentran un Orco agonizante tirado en el suelo, víctima de una lucha terrible. Aunque está sangrando por una docena de Heridas mortales, todavía tiene fuerzas para gruñir e intentar mantener lejos a los Aventureros. Contra su pecho aprieta una gran llave de hierro con su mano izquierda.

Los Aventureros pueden intentar quitársela rematándolo o esperar a que muera antes de quitarle la llave. Si intentan matarlo, luchará hasta su último aliento de vida. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 1, 2 o 3 el Aventurero que intenta acabar con el Orco sufre 1D6+2 Heridas. Al final de esta lucha salvaje el Orco muere y los Aventureros pueden coger la llave.
Si los Aventureros esperan, el Orco tarda 1D6 turnos en morirse mientras gruñe y grita como un poseso. Si un Evento Inesperado ocurre durante la Fase de Poder durante estos turnos en lugar de coger una carta de Evento, haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos a ver qué es lo que llega. Estos Monstruos deben matarse antes de coger la llave.

La llave es para el candado que cierra la puerta del evento 43.

54 CAMBIO DE PLANES

Una figura cubierta con una capa anda furtivamente tras los Aventureros, escondiéndose entre las sombras y moviéndose en silencio. Se acerca a los Aventureros de forma teatral, mirando a su alrededor como cerciorándose de que no hay enemigos y les dice entre susurros:
"Por fin os encuentro mis amigos, soy portador de importantes noticias, vuestra aventura no debe continuar, pues un gran peligro acecha entre estos muros, os prometo que si me hacéis caso os obsequiaré con 750 MO".
Acabada la frase desaparece entre las sombras furtivamente a una velocidad sorprendente.

Si los Aventureros abandonan la aventura, deben volver atrás por el camino ya recorrido, tirando por los Eventos Inesperados (al obtener "1" en la Fase de Poder) de forma normal. Si el camino se bloquea por un hundimiento u otro obstáculo, deberán entonces dar la vuelta y seguir por el único camino que queda todavía transitable. Independientemente de la decisión que tomen los Aventureros tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-3 ¡El extraño mintió y no hay nadie esperando fuera del subterráneo!
-Si los Aventureros abandonaron la aventura, cada uno de ellos pierde 1D6x100 MO por la vergüenza del fracaso.
-Si los Aventureros deciden continuar terminan la aventura sin ningún problema.

4-6 ¡El personaje dijo la verdad!
-Si los Aventureros abandonan la aventura reciben el oro convenido.
-Si los Aventureros prosiguen y terminan su aventura, tira dos veces en la Tabla de Monstruos Avanzada de Estancia Objetivo, cuando lleguen a la Estancia Objetivo.

Tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

55 PUERTA SECRETA

La aguda visión de los Aventureros les hace ver que las piedras de una pared ocultan una puerta secreta. Pon una puerta en cualquier pared libre de la estancia y coloca al otro lado una sección de Estancia Objetivo, este es el cuarto al que da acceso la puerta secreta (Coge al azar una carta de Habitación Objetivo).

Si los Aventureros lo desean pueden rechazar entrar en la estancia. Si entran, tira una vez en la Tabla de Monstruos Avanzada de Habitación Objetivo para determinar que contiene. Una vez todos los Monstruos de la estancia estén muertos, además del tesoro normal, uno de los Aventureros (determínalo al azar) consigue un objeto de tesoro de estancia objetivo haciendo una tirada en la Tabla de Tesoro de Estancia Objetivo.

56 ORO PERDIDO

Tira 1D6 por cada Aventurero. ¡El Aventurero con el resultado más bajo descubre que su mochila tiene un pequeño agujero y ha perdido durante el camino 1D6 x 200 MO!

Roba otra Carta de Evento inmediatamente.

61 ¿LUZ DEL DÍA?

Los Aventureros descubren que a través de una abertura en el techo penetra la luz del día e investigando descubren la parte inferior de una trampilla.
Para ver si un Aventurero puede forzarla tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, 3 o 4 la trampilla está demasiado dura para abrirla. Con un resultado de 5 o 6 la madera cede y la trampilla se abre. Cada Aventurero puede intentar abrir la trampilla una vez por turno.
¡La trampilla conduce al mundo exterior y a la libertad! Anotar en la Hoja de Control de Aventurero dónde está la trampilla. Los Aventureros pueden salir ahora o regresar más tarde. Tira 1D6. Con un resultado de 1 a 3 roba otra Carta de Evento inmediatamente.

62 TROPIEZO

Torpemente uno de los Aventureros tropieza en una de las húmedas piedras del suelo y se tuerce un tobillo, ¡qué mala suerte hombre! Determina al azar qué Aventurero se ha caído. Durante el resto del subterráneo su Movimiento se ve reducido en –1, otra vez vas con más cuidado patán. Roba otra Carta de Evento inmediatamente.



63 RUNAS ORCAS

Los Aventureros notan que hay docenas de runas Orcas inscritas rudamente en la pared de esta estancia. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 5 o 6, ese Aventurero entiende las runas, estas revelan la forma de abrir un hueco secreto en la pared. El escondite contiene un tesoro. Haz una tirada en la Tabla de Tesoros de Subterráneo por cada Aventurero.
Cuando los Aventureros cogen el Tesoro, oyen gritos y bramidos de Monstruos que se lanzan hacia ellos. Haz dos tiradas en la Tabla de Monstruos para determinar de quien es el tesoro que los Aventureros están robando y quién vuelve para defenderlo.

64 LA LAMPARA SE APAGA

¡Una brisa súbita y fría apaga la lámpara de los Aventureros! A menos que tengan otra fuente de luz, los Aventureros deben permanecer quietos sin hacer nada.

Para ver si la lámpara se enciende de nuevo, tira 1D6 durante la Fase de los Aventureros. Con un resultado de 4, 5 o 6 la lámpara se enciende de nuevo.

Si un Evento Inesperado ocurre mientras la lámpara está apagada, deberán luchar contra los Monstruos que vengan prácticamente en una oscuridad total. Cada Aventurero aplicará un modificador de –2 a las tiradas para Impactar hasta que la lámpara se encienda de nuevo.

65 CABALLERO IMPERIAL

Los Aventureros se encuentran con un Caballero Pantera del Imperio en una cruzada personal. Les advierte de que algunos Monstruos andan cerca y que tengan cuidado, de esta manera pueden tomar a los Monstruos por sorpresa. Durante el primer turno del próximo combate, cada Aventurero dispondrá de +2 Ataques.

66 MALDICIÓN DE HASHAKK

Tras los pasos del último Aventurero en la estancia, una voz tenebrosa declara rotundamente que los Aventureros han entrado en unos vestíbulos prohibidos y deben enfrentarse a la Maldición de Hashakk.
Uno de los Aventureros (determínalo al azar), de repente siente un enorme calor por todo su cuerpo y un terrible dolor, los espíritus de este Señor de los muertos le atacan.

Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma la Fuerza al resultado.
Si el resultado total es 7 o más, sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.
Si el resultado es menos de 7, sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, y ve reducida su Fuerza y su Resistencia en –1 durante el resto del subterráneo. Roba otra Carta de Evento inmediatamente.



· TESOROS ·

Muchos Aventureros ven en la gloria el motivo de sus aventuras, otros tienen en la lucha contra el mal su acicate para seguir combatiendo, pero para la mayoría de los Aventureros es la perspectiva de encontrar inmensas cantidades de tesoros. De las cavernas y cuevas de las Montañas del Fin del Mundo se dice que en su interior contienen riquezas en cantidades más allá de lo que la imaginación puede alcanzar.

En una partida normal de Warhammer Quest cuando los Aventureros terminan un Evento, consiguen ganar un objeto de tesoro. El procedimiento normal es coger una carta de tesoro, (en la versión española del juego el procedimiento es tirar en la Tabla de Tesoros de la contraportada del manual), para determinar lo que es. Las próximas páginas introducen un sistema ligeramente diferente para determinar el tesoro.

En lugar de coger una carta de tesoro cuando lo indiquen las reglas puedes tirar en las siguientes Tablas de Tesoro. Estas contienen gran cantidad de nuevos y excitantes tesoros y objetos mágicos, que los Aventureros podrán encontrar durante sus aventuras. Éstos se subdividen en Tabla de Tesoros de Estancia de Subterráneo y Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo que reflejan los diferentes tipos de tesoros que los Aventureros pueden encontrar en diferentes lugares del calabozo.

TESOROS DE ESTANCIAS DE SUBTERRÁNEO

Los tesoros de estancia de subterráneo (4 x 4 casillas) son objetos que los Aventureros encuentran en áreas bien protegidas del calabozo. Siempre que los Aventureros estén en una estancia de subterráneo o se les dice en un corredor que tomen una carta de tesoro, puedes tirar en cambio en la Tabla de Tesoro de Estancia de Subterráneo.

TESOROS DE ESTANCIA OBJETIVO

Los Tesoros de Estancia Objetivo son artefactos muy poderosos y artículo mágicos que los Aventureros tendrán mucha suerte de encontrarlos. Siempre que los Aventureros estén en una estancia objetivo y deban coger una carta de Tesoro puedes tirar en cambio en la Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo.

· TABLAS DE TESORO ·

Las dos Tablas de Tesoro exigen una tirada de D66 para determinar el objeto exacto de tesoro que los Aventureros encuentran.

CUANDO TIRAR

Cuando se completa un Evento en el que se vean envueltos Monstruos tira en la Tabla de Tesoro correspondiente. Ten en cuenta que se pueden encadenar varios Eventos y en este caso se hará una tirada en la Tabla de Tesoro por cada uno de ellos, o más fácil, deberás tirar en la Tabla de Tesoro cada vez que tires en la Tabla de Monstruos. Ten en cuenta que no debes tirar en la Tabla de Tesoros hasta que no hayas acabado con todos los Monstruos.

QUIÉN PUEDE USARLOS

Cada objeto de tesoro en las Tablas de Tesoro tiene un código puesto entre paréntesis, como (B) que dice qué tipo de Aventurero puede usarlo.

VALOR EN ORO DEL TESORO

Cada objeto de tesoro de las Tablas de Tesoro tiene un Valor en oro al lado de su entrada. Esta es la cantidad que el objeto vale si se quiere vender. Cuando vienen reflejados dos valores separados por una barra, el primero indica el valor del artículo si está sin usar y el segundo el valor si el objeto es usado antes de venderlo. El valor en oro de un objeto mágico es muy bajo normalmente, pues estos artículos generan sospecha y desconfianza, para gente poco ilustrada más bien puede tratarse de un objeto maldito. Es por ello que los valores en oro no representan su verdadero valor. Los objetos mágicos raramente se pueden comprar y ya tiene que estar un Aventurero desesperado para verse obligado a venderlo.

HERIDAS DOBLES

Algunas armas en la Tabla de Tesoros causan Heridas dobles, Heridas triples e incluso Heridas cuádruples. Esto simplemente significa que al tirar para ver cuántas Heridas tu Aventurero ha causado, multiplicas la tirada de Heridas inicial por el multiplicador del arma. Todos los multiplicadores son aplicados antes de otras reglas extraordinarias. El procedimiento completo para determinar el daño causado por cada tirada se resuelve así:

1. Tira los dados de Heridas normales y multiplica el resultado por el multiplicador del arma.
2. Suma la Fuerza de tu Aventurero al total.
3. Suma cualquier regla extraordinaria, como los efectos de un hechizo.
4. Resta la Resistencia del Monstruo para determinar cuántas Heridas sufre en total.

DISTRIBUÍR LOS TESOROS

Los objetos encontrados en la Tabla de Tesoro son distribuidos entre el grupo según las reglas normales del Reglamento en Español, que vienen descritas en la sección Oro y Tesoro, página 25. Algunos objetos de Tesoro sólo pueden ser utilizados por un tipo de Aventurero (en la mayoría de los casos el Mago). Si ese Aventurero ya ha recibido su cuota de tesoro, uno de los otros Aventureros debe quedarse con el objeto aunque sea inútil para él. El Aventurero puede entonces venderlo inmediatamente al Aventurero que puede usarlo, a un precio mutuamente concertado. Como alternativa puede venderlo a un mercader local por su valor en oro.

· TABLA DE TESOROS EN SUBTERRÁNEOS ·

En lugar de coger una carta de tesoro en una sala o un corredor, tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar la naturaleza precisa del objeto hallado por los Aventureros:

1 ¡Oro! Consulta la sección de oro.
2-3 Coge una carta de tesoro como normalmente.
4-5 Tira en la tabla de Armas y armaduras.
6 Tira en la Tabla de Objetos mágicos.

· ORO ·

Cada jugador puede tirar tantos D6 como desee, sumando los resultados y multiplicándolo por 10 para determinar cuánto oro encuentra el Aventurero. Sin embargo, si obtienes un 1 en alguno de los dados no encuentran nada.

· ARMAS Y ARMADURAS ·

Tu Aventurero halla un arma mágica o una pieza especial de armadura. Tira 1D66 y consulta en la siguiente tabla para comprobar que ha encontrado exactamente.

11 Buscacorazones (B,E,El,H) 500 Mo
El filo de esta arma ha sido encantado mágicamente para ser capaz de guiar la mano de su portador hacia su objetivo.

Una vez por turno, mientras el Aventurero utilice este arma, puede repetir uno de los Ataques que haya fallado.

12 Espada Berserker (B) 250 Mo
Esta brutal arma ha sido forjada rudamente con un material parecido al metal, y tiene siniestra runas grabadas en su filo.

Cuando la empuña el Bárbaro, la espada añade un +1 a las tiradas para comprobar si el Bárbaro entra en estado de Furia Asesina.
Cuando la utilizan el resto de Aventureros no obtiene ningún efecto.

13 Espada Bronce Punzante (B,E,El,H)
Las runas de esta espada brillan suavemente. Es un arma liguera y equilibrada. **100 Mo**

Mientras el Aventurero utilice esta espada, obtiene un +2 a la Iniciativa.



14 Botas de piel de Quarg (B,E,El,H)
Esta botas están realizas en un extraño y liguero cuero, y cubiertas de cintas de múltiples colores.

Un turno por aventura, mientras el Aventurero lleve estas botas, obtiene un +2 al Movimiento. Si tu Aventurero trata de venderlas, ningún comerciante lo considerará seriamente, y rehusará comprarlas.

15 Espada Acero Encantado (B,E,El,H)
Esta arma de hoja oscura está rodeada por un aura que brilla crepitante energía. **150 Mo**

Mientras tu Aventurero utilice esta espada, todas sus tiradas para Impactar obtienen un +1.

16 Espada Mordedora (B,E,El,H)
Esta arma ha sido mágicamente forjada con un filo aserrado, capaz de rasgar el metal como si fuera papel. **150 Mo**

Mientras tu Aventurero utilice esta espada, cada ataque ignora el primer punto de armadura de su oponente.

21 Espada de Piedra (B,E,El,H) 500 Mo
Tan pronto como el Aventurero empuña esta arma, siente que su piel se transforma en piedra, aunque permanece tan flexible como normalmente.

22 Espada Cobre Fulgurante (B,E,El,H)
Esta espada parece que posee vida propia, atacando a sus enemigos con arcos rápidos, amplios y precisos. **300 Mo**

Mientras el Aventurero utilice esta espada obtiene +1 Ataques.

23 Hoja de Couronne (B,E,El,H)200 Mo
Esta es la espada que forjo un maestro herrero Bretoniano, para defender a su reino de las huestes de no-muertos hace muchas centurias.

Mientras utilice esta espada, cada Monstruo No-muerto adyacente al Aventurero sufre 1 Herida (sin modificadores por Fuerza o Armadura) adicional automática al final de cada turno, tras cualquier tirada de Regeneración que puedan efectuar.

24 Espada Mágica (B,E,El,H) 25 Mo
El filo de esta espada resplandece con un brillo dorado.
Mientras utilice esta espada podrá atacar a Monstruos que solo pueden ser afectados por armas mágicas.

25 Espada Sagrada (B,E,El,H) 400 Mo
Esta espada bendita es un artefacto de gran valor religioso para los seguidores del Imperio, y tiene la reputación de ser utilizada solo por los más grandes héroes.

Mientras utilice esta espada, todas las tiradas para Impactar deben aplicar un +1.

26 Espada Rebanadora(B,E,El,H)
Esta espada parece gemir levemente dentro de su vaina, impaciente ante el baño de sangre que va a producir.
Mientras utilice esta espada, el Aventurero causa +2 Heridas en cada ataque. **300 Mo**

31 Dagas Acero Arrojadizas (B,E,El,H)
Estas dagas guían la mano de aquellos que las empuñan, y se dicen que no fallan jamás un lanzamiento. **350 Mo**

Mientras utilice estas dagas, el Aventurero obtiene +1 Ataque, que impactan automáticamente. Sin embargo, cada impacto de las dagas sólo causa 1D6 Heridas, sin modificador por la Fuerza.

32 Carcaj mágico (B,El) 25 Mo
Este carcaj está realizado en un suave cuero, y unas poderosas runas están grabadas en su superficie.

Cualquier flecha y pivote de ballesta colocado en este carcaj quedan inmediatamente encantados y pueden afectar a Monstruos que sólo pueden ser heridos por armas mágicas.

33 Espada de hueso (B,E,El,H) 400 Mo
Esta arma mágica parece estar forjada con un material blanco, parecido al hueso, pero tan afilado como el acero.
Una vez por aventura, el Aventurero puede renunciar a todos sus Ataques menos a 1. Si el ataque tiene éxito la espada causa el daño normal + (1D6 x nivel de combate) Heridas adicionales.

34 Arco de Eltharion (B,El) 200 Mo
Este arco está encantado con hechizos élficos que lo hacen mucho más preciso.

Mientras utilice este arco, el Aventurero dispone de +1 a sus tiradas para Impactar.

35 Espada de poder (B,E,El,H) 150 Mo
Esta espada esta imbuida por la fuerza de un Minotauro, y cualquier impacto lo realizará con la fuerza de esta poderosa bestia.

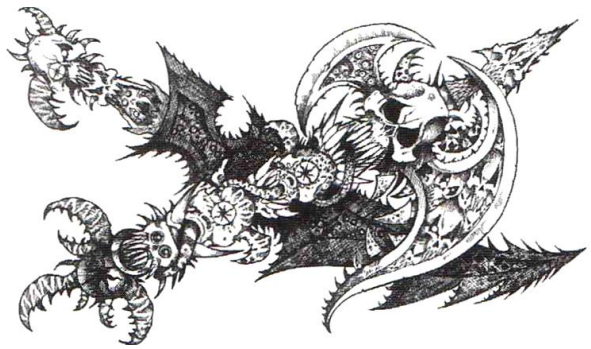
Mientras utilice esta espada, el Aventurero obtiene un +1 a la Fuerza.

36 Capa del sigilo (B,E,El,H) 100 Mo
Esta capa está realizada con un curioso material, que parece resbalar al tacto.

Una vez por aventura, mientras el Aventurero utilice esta capa, puede destrabarse automáticamente de un combate.

41 Espada de obsidiana (B,E,El,H) 450 Mo
Se cree que esta espada esta forjada por la oscuridad solidificada del vacío, y explicaría su capacidad para destruir cualquier armadura que toca.

Después de realizar un ataque con éxito con esta espada, tira 1D6. Con un resultado de 1, 2 o 3 el ataque se resuelve de la forma habitual. Con un resultado de 4, 5 o 6 la espada ignora y destruye la armadura de su víctima.



42 Mata-gigantes (B,E,El) 250 Mo
Esta poderosa espada sólo puede ser empuñada a dos manos, y aun así requiere de un Guerrero poderoso para utilizarla de forma efectiva.

Mientras el Aventurero empuñe esta espada, obtiene un +3 a la Fuerza. La espada requiere de las dos manos para utilizarla correctamente, por lo que no se podrá utilizar otra arma u escudo.

43-44 Espada de Resistencia (B,E,El,H)
La espada fue forjada con poderosos hechizos defensivos, protegiendo a su portador de sus enemigos. **200 Mo**

Mientras utilice esta espada, el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia.

45 Casco del visionario (B,E,El) 800 Mo
Este oscuro casco no tiene una abertura para los ojos. Sin embargo, su portador es capaz de ver claramente incluso en la tenue luz del subterráneo.

Mientras lleve este casco, el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia como normalmente. Además, este casco permite a su portador ver y moverse por el subterráneo como si estuviera equipado con una linterna.

46 Espada bloqueadora (B,E,El,H)
La espada parece moverse con vida propia, lanzándose hacia el arma enemiga, y deteniendo su ataque. **400 Mo**

Mientras utilice esta espada, el Aventurero puede intentar bloquear un solo ataque. Tira 1D6, con 1-3, la espada falla en su intento de bloqueo, con un 4+ el ataque es desviado por la espada y no tiene efecto.



51 Espada de la muerte (B,E,El,H)
Esta espada contiene un poder que apenas puede ser controlado, y que abruma a su portador. **400 Mo**

Una vez por aventura, el Aventurero puede utilizar el poder de esta espada para incrementar su Fuerza hasta 10 durante este turno.

52 Casco del dragón (B,El) 300 Mo
Este antiguo casco élfico posee una poderosa runa de fuego grabada sobre el visor.

Mientras utilice este casco, el portador obtiene un +2 a la Resistencia contra todos los Ataques basados en el fuego.

53-54 Espada de oro marino (B,E,El,H)
Forjada con el oro recogido de los fondos marinos cuando los mares aún eran jóvenes, la espada está cubierta por runas hace tiempo olvidadas. **150 Mo**

Mientras el Aventurero empuñe esta espada, todos los Ataques que realice puede ignorar el primer punto de armadura del oponente.

55-56 Mata-Ogros (B,E) 400Mo

Esta brutal y enorme hacha es una poderosa arma de origen enano.

Mientras utilice esta hacha tu Aventurero obtiene un +2 a la Fuerza (y +3 si es un Enano).

61 Espada bendecida (B,E,El,H) 300 Mo

Bañada en las aguas benditas de los templos de Ulric, esta arma es un poderoso talismán religioso.

Mientras utilice esta espada, el Aventurero sólo fallara sus tiradas para Impactar con un 1-2 en la tirada de dados.

62 Armadura gris de Escalón (B,E)

Esta resistente armadura grisácea está realizada con placas de un material parecido a la roca, pero extremadamente resistente. **400/0 Mo**

Mientras el Aventurero vista esta armadura tira 1D6 por cada impacto. Con un 1 la armadura se rompe y debe ser descartada. Cualquier otro resultado indica las Heridas que la armadura absorbe.

63-64 Armadura de la Fortuna (B,E,El)

Esta armadura parece reflejar en su superficie mágicamente todas las batallas en las que ha participado. **500/0 Mo**

Esta armadura es capaz de absorber y almacenar el daño recibido. Cuando los Aventureros la encuentran esta descargada y sin Heridas almacenadas. Una vez colocada, el Aventurero no podrá quitársela por el resto de la aventura. La armadura puede absorber 30 Heridas, tras lo cual explota, reduciendo las Heridas de su portador a 0 (y fuera de combate a menos que puedan utilizar una poción o un hechizo).

65-66 Maldición de No-muertos (B,E,El,H)

Esta arma fue forjada en los tiempos de Nagash, el gran nigromante, y es un arma poderosa contra los No-muertos. **200 Mo**

Mientras utilice esta espada, cada ataque realizado contra las criaturas No-muertas, causa 1D6 Heridas extra.

· OBJETOS MÁGICOS ·

Tu Aventurero ha localizado un objeto mágico. Tira 1D66 en la siguiente tabla para determinar que ha encontrado exactamente.

11 Pergamino de dispersión (H) 150/0 Mo

Este pergamino está desgastado por los años, y sus runas apenas son visibles.

Este pergamino permite al Hechicero dispersar un hechizo lanzado contra él o uno de sus compañeros, tras lo cual se convierte en polvo.

12 Joya de energía (H) 200/0 Mo

Esta brillante joya, engarzada en un broche de plata, es capaz de almacenar la magia.

La joya contiene 1D6 puntos de poder que el Hechicero puede utilizar para lanzar sus hechizos. Una vez utilizados, la joya no puede recargarse y deberá descartarse.

13 Amuleto de furia (B,E,El,H)

El corazón de este amuleto de cristal, brilla con un fuego dorado. **200/0 Mo**

El Amuleto de furia permite lazar un hechizo, aunque el Aventurero no posea esta habilidad. Tan pronto como el Aventurero localice el objeto, coge una carta de hechizo al azar; este será el hechizo que contenga.

El portador del amuleto puede intentar lanzar el hechizo una vez por turno, si obtiene un resultado igual o superior al poder del hechizo en 1D6. Una vez utilizado, el amuleto se convierte en polvo.

14 Flecha del asesino (B,El) 500/0 Mo

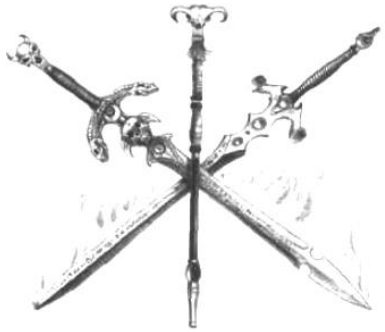
Un oscuro brillo brota de la punta de estas flechas.

El veneno mágico que empaña estas flechas puede afectar hasta a los Monstruos más resistentes. Si tu Aventurero impacta a un Monstruo con esta flecha, tira 1D6. Con un 1-3 resuelve el daño normalmente. Con 4+ el Monstruo muere automáticamente. Un solo uso.

15 Corona de la Noche (H) 300 Mo

Esta corona negra como el azabache está formada por bandas de acero en donde extrañas runas brillan con una luz incandescente.

Mientras lleve puesta esta corona, el Aventurero puede intentar resistir un hechizo lanzado contra él por turno. Tira un 1D6; con un 1-5 la corona falla en el intento de dispersar el hechizo. Con un 6 la corona funciona y el hechizo no le afecta.



16 Talismán azabache (H) 600 Mo

Esta brillante joya negra se vuelve caliente con el contacto. Este talismán permite al Hechicero cambiar los hechizos que ha aprendido por otros nuevos.

Al inicio de la partida, tira 1D6. Con un resultado de 1, el contacto mental se rompe y el talismán se convierte en polvo al perder todo su poder. Con un 2+ puedes elegir uno de los hechizos que poseas y cambiarlo por otro del mismo nivel. Una vez su poder ha sido utilizado, el talismán resulta inservible.

21 Anillo del Conjuro (B,E,El,H) 500 Mo

Los magos son capaces de reconocer estos potentes objetos mágicos, capaces de almacenar el conocimiento mágico y desatarlo.

Tan pronto como el Aventurero encuentre el anillo coge una carta e hechizo al azar: este será el hechizo almacenado en él. El propietario del anillo puede lanzar el hechizo que contiene en cualquier momento. Una vez lanzado el poder del anillo se desvanece y no podrá utilizarse hasta el inicio de la próxima aventura, donde deberás elegir otra carta hechizo y así sucesivamente. Un uso por aventura.

22 Pergamino Destrucción Mágica (H)

Este pergamino murmura y crepita al ser tocado, y unas brillantes runas plateadas parecen brillar en su superficie. **350/0 Mo**

Este Pergamino permite al Hechicero dispersar y destruir automáticamente un hechizo lanzado contra él o sus compañeros. Destruyendo el hechizo que ha sido lanzado contra él o el resto de Aventureros, el Hechicero se asegura que no podrá volver a ser lanzado otra vez por el Hechicero enemigo. Si obtienes como resultado al tirar en la Tabla de Hechizos para Monstruos el Hechizo destruido, tira de nuevo. Un solo uso.

23 Capa de la invisibilidad (B,E,El,H)

Esta capa atrapa la luz de una forma extraña, volviéndose casi transparente. **200 Mo**

Mientras lleve puesta esta capa, el Aventurero se considerará invisible y no podrá ser atacado, aunque el podrá luchar normalmente. La Capa contiene suficiente poder para mantener invisible al Aventurero un turno completo. Un uso por aventura.

24 Flechas perforantes (B,El,H) 300 Mo

Estas flechas blancas han sido afiladas mágicamente, y tiene la reputación de perforar hasta la armadura más gruesa a cientos de pasos de distancia.

Cada vez que tu Aventurero logre Impactar con éxito, tira 1D6. Con un 1-4 la flecha no produce efectos adicionales, pero con un 5 o 6 (un 6 si el objetivo está equipado con un tipo de armadura mágica), la flecha penetra profundamente en la armadura del objetivo, volviéndola completamente inútil. Al determinar el daño no se descuenta la armadura con la que esté equipado. Hay suficientes flechas para una sola aventura.



25 Anillo de Dadaan (B,E,El,H)

Este anillo resulta especialmente pesado para su tamaño crepita lleno de poder. **200/0 Mo**

El anillo de Dadaan permite al Aventurero lanzar un hechizo. Tan pronto como el Aventurero halle el anillo coge una carta de hechizo al azar; este será el hechizo que contiene el anillo. El portador del anillo puede lanzar el hechizo almacenado automáticamente en cualquier momento. Después de utilizarlo, el poder mágico del anillo se agota y queda inservible. Un solo uso.

26 Botas de salto (B,E,El,H)

Estas botas han sido realizadas con el cuero de las alas de una Serpiente Alada. **400 Mo**

Estas botas permiten al Aventurero saltar una casilla en cualquier dirección como parte de su movimiento, cayendo en la casilla posterior. Cualquier obstáculo de la casilla puede ignorarse aunque sigue contando como 1 casilla de movimiento. Pueden utilizarse una vez por turno.

31 Botas de rapidez (B,E,El,H)

Tan pronto calzas estas botas el resto del mundo parece pasar más despacio. **200 Mo**

Mientras lleve estas botas tu Aventurero suma un +1 al Movimiento.

32 Botas de vuelo (B,E,El,H)

Estas elegantes botas flotan varios centímetros sobre el suelo gracias a los encantamientos que le han sido conferidos. **750/10 Mo**

Mientras lleve estas botas, puedes levitar varios centímetros sobre el suelo, permitiendo atravesar abismos, pozos, etc. y haciendo que sea más difícil de Impactar. Los Monstruos deben aplicar un modificador de –1 a todas sus tiradas para Impactar. El poder de las botas se agota tras la aventura, y debe ser descartado.

33 Botas de batalla (B,E,El,H)

Estas robustas botas reforzadas han sido mágicamente fabricadas para que se adapte a su portador. **250 Mo**

Mientras lleve puesta estas botas el Aventurero obtiene un ataque adicional de patada con un –1 al Impactar y un +1 a la Fuerza.

34 Poción de Levitar (B,E,El,H) 250 Mo

El contenido de esta botella burbujea y sisea al ser bebida, quemando la garganta y chamuscando el paladar.

Después de ser bebida, el Aventurero es capaz de levitar varios centímetros sobre el suelo, permitiendo atravesar abismos, pozos, etc. y haciendo quesea más difícil de Impactar. Los Monstruos aplican un modificador de –1 a las tiradas para Impactar. El efecto dura un turno.

35 Poción de salud (B,E,El,H) 200 Mo

Esta botella de cristal verdoso contiene un líquido de dulce olor y espesa consistencia.

Una vez bebida esta poción, el Aventurero recupera 1D6 Heridas.

36 Poción de invisibilidad (B,E,El,H)

Contiene un líquido espeso multicolor, que libera vapores embriagadores al ser abierto. **200 Mo**

Después de beber la poción, el Aventurero se considerará invisible y no podrá ser atacado, aunque él podrá luchar normalmente. El efecto dura un solo turno.

41 Poción de fuerza (B,E,El,H)

Un embriagador olor surge de esta botella, induciendo una sensación de poder y fuerza a quien la bebe. **100 Mo**

Después de beber el contenido de la poción y Aventurero obtiene +1D6 a la Fuerza. El efecto dura un solo turno.

42 Poción Camuflaje (B,E,El,H) 100 Mo

Este negro líquido no tiene ningún sabor y no deja rastro de humedad en los labios.

Después de beber la poción, el Aventurero no podrá ser atacado ni trabado en combate al no intervenir en este. Tan pronto como el Aventurero ataque a un objetivo, los efectos de la poción se desvanecen.

43 Poción del caminar acuático (B,E,El,H)

Este efervescente líquido deja un gusto salado que recuerda al mar. **100 Mo**

Después de beber esta poción el Aventurero puede caminar sobre áreas de agua (3 x Movimiento) casillas por turno. El efecto dura un turno.



44 Poción Resistencia (B,E,El,H) 100 Mo

Después de beber este líquido rojizo sientes que tus músculos se hinchan y los tendones se endurecen.

Después de beber esta poción tu Aventurero obtiene un +3 a la Resistencia. El efecto dura un turno.

45 Anillo de protección (B,E,El,H)

La imagen de un escudo esta cincelado en la superficie de este pequeño anillo. **300 Mo**

Mientras lleve este anillo el Aventurero obtiene un +1 a la Resistencia.

46 Anillo de Invisibilidad (B,E,El,H)

Tan pronto como te pones este anillo en el dedo desapareces de la vista. **200 Mo**

Mientras lleve este anillo tu Aventurero se vuelve invisible, y no podrá ser atacado, aunque podrá atacar normalmente. Un solo uso por aventura. Los efectos duran un turno completo.

51 Anillo de poder (B,E,El,H) 500 Mo

Esta simple banda de acero se desliza fácilmente en tu dedo, encajando perfectamente.

Mientras lleve este anillo una de las características del Aventurero se incrementa en +1.

Elige que característica resulta modificada tan pronto como tu Aventurero se lo pone.

52 Incienso de Arkai (B,E,El,H)

Este polvo plateado brilla dentro del cofre donde está almacenado. **100 Mo**

Después de que tu Aventurero haya esnifado este incienso su velocidad se dispara, permitiendo inmediatamente mover otras 3D6 casillas, sin poder ser trabado. Este incienso puede ser utilizado en cualquier momento. Una vez utilizado, debe ser descartado.

53 Amuleto del conocimiento (B,E,El,H)

Tan pronto como tocas este amuleto, el mundo parece mucho más compresible... **100 Mo**

Este amuleto permite al Aventurero asimilar los conocimientos adquiridos por el entrenamiento más rápidamente. El entrenamiento cuesta 300 monedas de oro menos al entrenar para subir al próximo nivel. Úsalo una vez, y luego descártalo.

54 Anillo del Buen Vidente (B,E,El,H)

El anillo tiene una gran gema engarzada, que en momentos de peligro brilla mostrando una imagen de lo que va a ocurrir. **200 Mo**

Este anillo permite a tu Aventurero repetir un solo Evento durante el viaje o en el Asentamiento. El segundo resultado debe ser aceptado (aunque sea peor). Un solo uso, una vez utilizado el poder se agota y debe ser descartado.

55 Gemas de vida (B,E,El,H)

Estas pequeñas gemas brillan con una extraña y etérea energía. **700 Mo**

Estas gemas siempre se encuentran por parejas. Una es conservada por el Aventurero mientras la otra se conserva en un lugar seguro. Si el portador muere, inmediatamente después de su muerte su cuerpo comienza a brillar y se transforma en un punto de luz que es absorbido por la gema. Lo único que deja atrás son los objetos de equipo mundanos, como vendas, cuerdas...

Si el resto de Aventureros sobreviven a la aventura, y vuelen a juntar las dos gemas de nuevo, el poder mágico de las gemas devuelven al cuerpo del Aventurero del reino de los muertos, justo como se encontraba antes de la aventura. Un solo uso, después deben ser descartadas.



56 Brazalete de Transformación (B,E,El,H)

Este brazalete liso de bronce posee una única runa incrustada en su superficie. **350 Mo**

Una vez colocado el brazalete tu Aventurero puede tomar la apariencia (y sólo la apariencia) de cualquier otra criatura. Mientras permanezca transformado no podrá ser atacado siempre y cuando él no ataque. Tan pronto como el Aventurero ataque a un Monstruo los efectos del brazalete desaparecen.
Un solo uso por aventura.

61 Piedra de vida (B,E,El,H) 500 Mo

La Piedra de la vida tiene el poder de drenar la energía vital cercana y transferirla a su portador.

Una vez invocado el poder de la piedra, elige a otro Aventurero del grupo. Tu Aventurero poseerá el mismo número de Heridas que ese Aventurero y . Este hechizo no podrá utilizarse para incrementar las Heridas del Aventurero por encima de sus Heridas iniciales. Un solo uso por aventura.

62 Brazalete de Ashain (B,E,El,H)

Esta delgada banda de oro se ajusta perfectamente a la muñeca de su portador, incluso sobre su armadura. **350 Mo**

Mientras la lleve puesta el Aventurero podrá sumar un +3 a sus Heridas iniciales.

63 Sortija de Ira (B,E,El,H) 400 Mo

Esta sortija plateada e incandescente, brilla siempre con una luz sobrenatural.

Esta sortija permite a su portador entrar en un estado de furia y destrucción que raya la locura. Tira 1D6 al inicio del turno. Con un 2+ doblará su número de Ataques. Sin embargo, con un resultado de 1, el Aventurero doblará sus Ataques pero deberá atacar al Aventurero más cercano, moviéndose si es necesario. Además, mientras este en este estado de furia no se considera trabado. Un solo uso por aventura. Los efectos duran un turno completo.



64 Cinturón de Gagron (B,E,El,H)

Este grueso cinturón de cuero perteneció al Enano Gagron, el Mata-gigantes. Posee propiedades mágicas capaces de curar hasta las Heridas más serias. **500 Mo**

Cada vez que las Heridas de tu Aventurero se reduzcan a 0 el portador de este cinturón deberá tirar 1D6 al final del turno (siempre y cuando no haya empleado otros métodos para curarse este turno). Con un resultado de 1-2 el cinturón no tiene efecto. Con un 3, 4, 5 el cinturón recupera 1D6 Heridas. Con un 6 el cinturón recupera 2D6 Heridas. Una vez colocado, el Aventurero no podrá desprenderse de él.

65 Piedra de Transmutación (B,E,El,H) 200/0 Mo

Esta pequeña y plana piedra cuelga de una delicada cadena de cobre.

Este objeto puede utilizarse para convertir a un Monstruo en piedra, y en consecuencia matarlo. Para determinar si el poder de la piedra funciona tira 1D6 y suma el Nivel de combate de su portador.

Si el resultado es mayor que las Heridas restantes del Monstruo, este muere inmediatamente al ser convertido en piedra. Si el resultado es igual o inferior, el hechizo no funciona. Un solo uso, luego descartar.

66 Guantelete Damzhar (B,E,El,H)

Este recio guantelete de hierro está cubierto de runas de aspecto enano. **500 Mo**

El guantelete de Damzhar otorga a su portador +1 Ataque con un –1 al Impactar y un +1 a la Fuerza. Si tu Aventurero está equipado con dos guanteletes, su poder combinado otorga un +1 Ataque adicional (consiguiendo un +3; 1 por cada guantelete +1 por el ataque adicional) con un +1 al Impactar y causando 4D6 Heridas.



· TABLA DE TESOROS EN ESTANCIAS OBJETIVO ·

Al final de cada aventura se encuentra la estancia final, e invariablemente el mayor reto de los Aventureros. Una vez eliminados los guardianes de la última sala, los Aventureros obtenían una carta de tesoro. Ahora estás utilizando estas tablas, pero en lugar de utilizar la Tabla de tesoros de Estancia, tira 1D66 en la siguiente tabla para los Aventureros que sobrevivan para determinar la naturaleza exacta del tesoro que han encontrado. Estos objetos se reparten entre los Aventureros de la forma habitual.

11 Anillo de la búsqueda (B,E,El,H) 500 Mo

Este brillante anillo está realizado en un material parecido al mercurio. Una vez colocado en el dedo, el anillo cambia y se convierte en una banda parecida al metal líquido.

Este anillo permite al Aventurero evitar una trampa que haya activado. Tira 1D6, con un 1-3 el anillo no funciona y la trampa se activa normalmente. Con un 4+ la magia del anillo consigue desbaratar el mecanismo de la trampa.

12 Cáliz de la Hechicería (H) 700Mo

Este tosco cáliz de metal se encuentra en un pequeño nicho de la pared, y está cubierto de polvo y telarañas. Frotando la mugre que ha cubierto el cáliz durante años, el Hechicero lo reconoce como el Cáliz de la Hechicería.

El Cáliz de la hechicería actúa como una fuente de poder para los Hechiceros. El Hechicero puede extraer tantos puntos de Poder del Cáliz como desee. Por cada punto de poder que extraiga tira 1D6. Todos los puntos extra que el hechicero desee obtener del Cáliz deben tirarse a la vez. Pero si obtiene un 1, el Hechicero perderá 1D6 Heridas por cada uno obtenido, sin modificador por armadura o Resistencia posible.



13 Amuleto encantado de jade (B,E,El,H)

El amuleto parece haber sido modelado por el efecto del mar. **600 Mo**

El amuleto encantado de jade permite al Aventurero regenerar (1xNivel de combate) Heridas por turno, hasta el máximo de Heridas iniciales. Cada vez que el Aventurero invoque le poder del amuleto, tira 1D6 en la siguiente tabla;
1 El amuleto se convierte en polvo, causando 1D6 Heridas sin modificadores de ningún tipo.
2 El amuleto no tiene efecto este turno.
3-6 El amuleto funciona normalmente.
El amuleto deja de funcionar cuando las Heridas del Aventurero queden reducidas a 0. Un solo uso por turno.

14 Libro de conocimientos arcanos(H)

Este libro de cubiertas agrietadas y resquebrajadas, está cerrado con un candado de metal. Una vez abierto las páginas del libro susurran con vida propia. **1,000 Mo**

El Libro de conocimientos arcanos posee hechizos que el Hechicero puede lanzar. Tan pronto como el libro es hallado, tira 4D6, estos dados son utilizados para elegir hechizos de la misma forma que el Hechicero gana hechizos al subir de nivel. Cada hechizo del libro puede utilizarse automáticamente una vez, y no requieren e puntos de Poder para activarlos. Una vez lanzado, la página que lo contenía se convierte en polvo.

15 Broche de poder (H) 1,000 Mo

El broche brilla tan intensamente que es imposible fijar la vista en él, y contiene la energía de una estrella fugaz.

Al final de cada turno el Hechicero puede utilizar el Broche para almacenar los Puntos de poder que no ha utilizado hasta un máximo de (6+ Nivel de combate). El poder almacenado puede utilizarse en cualquier momento, como los puntos de poder normales. Además, la brillante aura del broche, distrae a los Monstruos proporcionando un +1 a su Resistencia.

16 Vara de Jade (H) 600 Mo

Esta vara tiene el tamaño de un bastón y está realizado con una sola pieza de Jade, y extrañas runas recorren su superficie.

Esta Vara incrementa los efectos de cualquier hechizo que requiera lanzar uno o más dados para comprobar sus efectos, como los de curar Heridas, añadiendo un +2 al resultado final. Ten en cuenta que la vara no incrementa las posibilidades de éxito del hechizo; por ejemplo un hechizo que sea capaz de recuperar 1D6 con un 4+, seguirá funcionando con un 4+ aunque curará 1D6+2 Heridas. La vara posee 2D6 cargas cuando es hallada, y cada uso consume una carga.

21 Piedra del Alba (B,E,El,H)

Esta piedra de aspecto cristalino esta engarzada en un broche de metal y brilla con una luz pálida, como la luz del alba. **500 Mo**

La Piedra del alba puede ser utilizada para restaurar todas las Heridas de un Aventurero inmediatamente, incluso si sus Heridas se han reducido a 0 y está muerto. Un solo uso, después debe ser descartado.

22 Runa de la muerte (B,E,El,H) 500 Mo

Esta piedra posee una runa enana grabada en su superficie que se calienta al ser tocada.

Cuando se presiona en contacto con cualquier arma de filo, la Piedra rúnica brilla y graba la runa de la Muerte en su filo, tras los cual se convierte en polvo. La Runa de la Muerte queda permanentemente grabada. Si en la tirada para Impactar obtienes un 6 natural, el arma causa 2D6 Heridas adicionales al objetivo.

23 Corona de la Hechicería (B,E,El)

Una vez colocada la corona, el portador es capaz de ver las energías mágicas como las ven los practicantes de la hechicería. **1,000 Mo**

La Corona de la Hechicería permite a cualquier Aventurero que de otro modo no podría lanzar hechizos, lanzarlos y utilizar los objetos utilizados sólo por estos. El Aventurero es capaz de utilizar su armadura. Tan pronto como se ponga la corona, coge dos cartas de hechizo al azar de cada mazo; estos serán los Hechizos que es capaz de lanzar.



Cada turno tu Aventurero posee tantos puntos de poder como un Hechicero de nivel 1 (1D6+1 en la fase de poder), y puede lanzar uno o más hechizos como normalmente. Sin embargo, cada vez que el Aventurero lance un hechizo tira 1D6. Con un resultado de 1 el hechizo falla y tu Aventurero queda inmovilizado por el contragolpe de la energía mágica y no podrá hacer nada el resto del turno. Mientras este inmovilizado los Monstruos lo Impactarán con un 2+.

24 Talismán de Obsidiana (B,E,El,H)

Este oscuro talismán palpita levemente y el aire a su alrededor se vuelve más pesado. **500 Mo**

Este talismán anula el poder de cualquier Hechicero o cualquier otro lanzador de hechizos adyacente a él. Cualquier hechizo lanzado por cualquier modelo adyacente falla con un 4+ en 1D6 y el poder utilizado para lanzarlo es canalizado por el Talismán para recuperar 1D6 Heridas. Si el portador trata de lanzar un hechizo sobre sí mismo tira 1D6, con un resultado de 1 el hechizo no funciona.

25 Tabla de Adain (H) 1,000 Mo

Esta tabla de piedra pesa muy poco para su tamaño y está cubierta de incomprensibles y extraños símbolos.

Cuando es utilizada por un Hechicero, la Tabla de Adian permite al Hechicero repetir algunos o todos los dados para determinar los hechizos que aprende cuando sube de nivel de combate. Sólo puedes repetir la tirada una vez y aceptarla, aunque sea peor.

26 Armadura de Taakan (B,E) 1,500 Mo

Esta negra armadura completa, con docenas de runas de batalla grabadas en su peto, brazos y casco, se dice que actúa con vida propia atacando a sus enemigos con renovado vigor.

Mientras lleve la armadura de Taakan tu Aventurero obtiene los beneficios normales de una armadura y casco de su tipo (+5 a la Resistencia, -1 al Movimiento).

Cada vez que un enemigo hiere al portador de la armadura, esta reacciona inmediatamente obligando a su portador a atacar de nuevo. Tu Aventurero puede realizar un solo ataque (adicional a los que tuviese el Aventurero) contra el enemigo que lo hirió. Ten en cuenta que si este ataque no provoca un barrido letal.

31 Vara de Diabolum (H) 500 Mo

Esta vara de blanco puro, posee una gema engarzada en su punta de un rojo brillante, capaz de potenciar la energía mágica.

Mientras utilice esta vara todos los hechizos lanzados por el Hechicero tienen el nivel de lanzamiento modificado en –1.

32 Anillo de Cheshnakk (B,E,El.H)

Cheshnakk fue un gran hechicero de Arabia, cuya especialidad era la confección de alfombras mágicas. Sin embargo, su mayor creación fue el anillo de Cheshnakk, que puede transportar a su portador hacía cualquier lugar. **1,000 Mo**

Mientras lleve este anillo, el Aventurero puede, en cualquier momento, abandonar el subterráneo y ser transportado a un lugar seguro. Estará fuera de esta aventura, y dará con el grupo en el próximo Asentamiento.

33 Martillo de Sigmar (B,E) 2,000 Mo

Esta es, quizás, la más antigua y venerada de todas las armas mágicas del Imperio, creada por Maestros herreros Enanos para sellar la alianza entre hombres y enanos.

El Martillo de Sigmar ignora todo, excepto las armaduras mágicas cuando tira para determinar el daño. Además, si obtienes un 6 natural en la tirada para Impactar, el arma causa un x4 al daño. Sólo puede haber un Martillo de Sigmar por grupo de Aventureros.

34 Espada de Oro Fulgurante (B,E,El,H)

Este arma esta excelentemente equilibrada y se mueve con una gracia y soltura increíble en la mano de quien la empuña. **1,000 Mo**

Mientras empuñe esta espada tu Aventurero obtiene +3 Ataques.

35 Colmillo de hielo (B,E,El,H)

Esta arma de filo azul pálido, exuda un aura que parece congelar el aire. **750 Mo**

Mientras empuñe el Colmillo de hielo el Aventurero sólo podrá realizar 1 Ataque por turno.

Sin embargo, si el ataque impacta y causa al menos 1 Herida (después de aplicar los modificadores por Resistencia, armadura y cualquier otra habilidad especial) el objetivo muere automáticamente.

Un impacto del Colmillo de hielo puede provocar un barrido letal. El colmillo sólo puede utilizarse una vez por aventura.

36 Espada desgarradora (B,E,El,H)

El filo de esta espada desgarra como una sierra, atravesando armadura, carne y hueso. **1,200 Mo**

Esta espada causa 2D6 Heridas adicionales en cada impacto. Además, la espada ignora los 2 primeros puntos de armadura si en la tirada para Impactar obtienes un 5 o 6 natural.

41 Espada de la Destrucción (B,E,El,H)

La espada resuena con un profundo zumbido y palpita levemente. **750 Mo**

Cuando es desenfundada, la espada anula toda la magia en 1 casilla adyacente al portador. Mientras este desenfundada el portador, y cualquier modelo adyacente a él no podrá utilizar ni se beneficiará de cualquier objeto mágico que posea o hechizos. Además la espada causa +1 Herida y otorga al portador la regla Disipación Mágica 6+.

42 Espada de la Perdición (B,E,El,H)

Tan pronto como es empuñada en presencia de sus odiados enemigos, la espada parece gruñir pidiendo la sangre de sus enemigos. **500 Mo**

Tan pronto como el Aventurero encuentre esta espada, tira 1D66 en la tabla de Monstruos del mismo nivel que el Aventurero. La espada causará un x2 al daño contra todos los Monstruos de esa raza (por ejemplo; si obtienes como resultado un Asesino Skaven, afectará a todos los Skavens).

43 Espada dragón (B,E,El,H) 1,200 Mo

Esta espada fue forjada con el colmillo de un Gran Dragón Rojo hace ya muchas centurias.

Esta espada causa el doble de daño con un resultado natural de 5 o 6 en la tirada para Impactar. Sin embargo, la espada es medio sensible, y no podrá ser desenfundada por un Aventurero de Nivel 3 o menor.

44 Espada de Fuego Infernal (B,E,El,H)

Lenguas de fuego saltan y arden por todo el filo de la espada, y cuando gira deja un rastro de fuego a su paso. **1,500 Mo**

Si obtienes un 6 natural en la tirada para Impactar con este arma, además de causar el daño normal, el objetivo y todos los modelos adyacentes a él (el portador incluido) son envueltos por las llamas y sufren 1D6 Heridas adicionales por cada nivel de combate del Aventurero, sin modificadores de ningún tipo.

45 Hoja de Gromril (B,E) 1,200 Mo

Esta poderosa hacha a dos manos enana, es capaz de atravesar prácticamente cualquier armadura conocida.

Esta hacha ignora todas las armaduras, excepto las mágicas y causa el doble de daño con cada impacto. Sin embargo, el hacha es particularmente sensible, y no podrá ser empuñada por un Aventurero de nivel 2 o inferior. La Hoja de Gromril requiere ambas manos, no podrá combinarse con un escudo.

46 Espada Hidra (B,E,El,H) 850 Mo

Bañada en la sangre de una Hidra al ser forjada, la espada adquirió algunas propiedades de la terrible bestia.

Con cada impacto realizado, la espada causa 6D6 Heridas adicionales. Un solo uso por aventura.

51 Espada de la Venganza (B,H)

La espada brilla con una luz pura y jamás su hoja se ha mellado. **1.000 Mo**

La espada ignora la Resistencia del Monstruo y la armadura (excepto las mágicas) al determinar el daño. A demás el portador puede repetir una tirada para Impactar fallada por turno.

52 Hacha asesina (E) 500 Mo

Esta hacha fue empuñada por el gran Mata-gigantes Umgrul Grunnson, en la batalla final por Karak Azgal.

Esta hacha impacta automáticamente a su objetivo, no hace falta tirar para Impactar. Además, en lugar de causar el daño normal, tira 1D6; con un resultado de 1 el hacha causa 1D6 (+Fuerza) Heridas. Con un 2 causa 2D6 (+Fuerza), y así sucesivamente. Un solo uso por aventura.

53 Espada de los Héroes (B,E,El,H)

Esta espada brilla con un intenso fuego interno, el fuego de los justos que consumirá a los impuros. **900 Mo**

La espada causa 3D6 adicionales cuando le utiliza contra Monstruos de Resistencia 6 o más.



54 Espada de Bronce fulgurante (B,E,El,H) 450 Mo

Tan pronto como es empuñada, la espada ataca con una rapidez increíble.

La espada proporciona +2 Ataques a quién la utilice.

55 Arco de Loren (El) 2,000 Mo

Este esbelto arco ha sido creado por los Elfos del bosque de Loren.

El arco inflige 1D6 Heridas por nivel de combate del portador. Si el resultado es suficiente para matar al Monstruo directamente, y hay un Monstruo directamente detrás de él en la dirección de la flecha, esta continúa su camino impactado al nuevo Monstruo. El proceso se repite hasta que no hay más Monstruos en la línea de tiro o uno de ellos sobrevive.

56 Arco de precisión (B,E,El,H) 900 Mo
Este elegante arco tiene grabada una única runa. La historia cuenta que el que posea este arco no fallará un disparo jamás...

Este arco tiene fuerza 4 y añade un +2 a todas las tiradas para Impactar.

61 Escudo encantado (B,E,El) 500 Mo
La superficie de este escudo está pulida como un espejo.

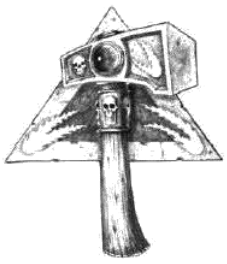
Este escudo proporciona a su portador un +3 a la Resistencia, pero no puede ser combinado con cualquier otro tipo de armadura excepto cascos, hasta que el Aventurero alcance el nivel 4 o superior. El escudo no puede utilizarse si el Aventurero empuña un arma a dos manos.

62 Armadura de hierro meteórico (B,E)
Esta armadura parece vieja y desgastada, pero irradia un destello que transmite su verdadera naturaleza. **1,000 Mo**

Esta armadura proporciona un +3 a la Resistencia, sin modificadores por movimiento. Sin embargo, una vez colocada, la armadura se funde con la carne y no puede quitarse. Desgraciadamente, la armadura es tan pesada que el Aventurero no podrá ser transportado. Debe ser utilizada inmediatamente o dejarla donde ha sido hallada.

63 Escudo de Ptolos (B,E,El) 250 Mo
El escudo exuda una bruma mágica alrededor de su portador, haciendo que sea más difícil localizarlo en el combate.

El escudo proporciona un +2 a la Resistencia. Además, la primera vez que su Marcador de Aventurero es extraído para determinar quién es impactado por un disparo de proyectiles, puedes volver a colocar su marcador y repetir la extracción. Si vuelve a salir o en turnos posteriores será impactado normalmente.



64 Armadura de Dargan (B,E) 1,000 Mo
El resplandor rojizo que desprende la armadura ilumina todo el subterráneo.

La armadura proporciona un +4 a la Resistencia y hace que su portador sea más difícil de Impactar, por lo que los Monstruos deberán aplicar un modificador de –1 a sus tiradas, a menos que estén utilizando un arma mágica.

65 Runa come-hechizos (B,E,El,H) 800 Mo
Esta runa contiene un poderoso contra hechizo. Es capaz de absorber la magia que hay a su alrededor.

Cuando se presiona en contacto con cualquier arma de filo,, la runa come-hechizos se graba en su superficie antes de convertirse en polvo.. La runa queda grabada permanentemente.

Cualquier hechizo lanzado contra el portador del arma rúnica fallará si obtienes 5+ en 1D6.



66 Báculo del Comandante (H)
Este báculo pose runas de obediencia grabadas en su superficie hace largo tiempo. **900 Mo**

Una vez por Evento el Hechicero puede utilizar el Báculo para tratar de controlar a uno de los Monstruos sobre el tablero. El Báculo debe ser utilizado en el momento en que los Monstruos son colocados.

Si el Hechicero obtiene un 5+ en 1D6 podrá elegir a uno de los Monstruos y realizar con él la acción que desee, siempre y cuando no cause daño a sí mismo. El Monstruo lucha en la Fase de los Aventureros, y el Hechicero no recibe monedas de oro si consigue eliminar a otro Monstruo. Al final del turno, el Monstruo controlado vuelve a la normalidad.

CÓMO SE DEBEN ROBAR LAS CARTAS DE TESOROS

Los packs de tesoro se dividirán en tres mazos:
- Cartas de Tesoro Básico (Verde).
- Cartas de Tesoro de Estancias (Azul).
- Cartas de Tesoro de Estancias Objetivo (Rojo).

El pack 1, 2 y 3 de la versión avanzada de Cartas de Tesoros se mezclarán para separarse en los tres mazos descritos con anterioridad.

Cuando una Carta de Tesoro indique "Roba una Carta de Tesoro", se refiere a una del mazo verde, salvo que indique expresamente que se trata de una Carta de Tesoro de estancia –azul- o de estancia objetivo, debiéndose robar una carta de tesoro del mazo rojo.

Al derrotar a Monstruos en un corredor, debe robarse una Carta de Tesoro del mazo de color verde. Si son derrotados en una Estancia, debe robarse una Carta de Tesoro del mazo de color azul, y por último, si son Monstruos de la estancia objetivo, deben robarse una Carta de Tesoro del mazo de color rojo.

Las cartas no serán devueltas al mazo hasta que no sean utilizadas, salvo que la Carta de Tesoro indique lo contrario.

Los tesoros se dividen equitativamente entre todo el grupo, no puede haber una persona con 2 tesoros y 1 sin ninguno. Cada Aventurero irá robando Carta de Tesoro hasta que todos tengan 1, luego hasta que todos tengan 2 y así sucesivamente. Recuerda sacar el marcador de Aventurero al azar para saber quién roba Carta, pero no se olvide quitar el marcador de quien ya tiene Tesoro.

• BESTIARIO •

Hasta el momento los Aventureros se han visto las caras con algunos Monstruos, bestias que buscaban acabar con nuestros valientes Aventureros costara lo que costara. El Mundo de Warhammer es un lugar maldito y oscuro y sin embargo, lo peor está por llegar. Esta sección del Libro de Reglas ofrece información detallada sobre todos los Monstruos del Mundo de Warhammer. Hay dragones, demonios, Monstruos tan poderosos que pueden aniquilar a un Aventurero de un solo golpe, incluso los Minotauros y las Ratas Ogro, parecen débiles figuras en comparación.

Otros, como los Asesinos Skavens son pavorosas criaturas furtivas, despreciables, expertos en apuñalar a los Aventureros con cuchillos envenenados. Los No Muertos se acercan furtivamente por los oscuros túneles de debajo del mundo, Vampiros y Momias producen terror a todos aquellos que tienen la desgracia de encontrarse con ellos. Malignos Hechiceros y Nigromantes buscan Hechiceros de la Luz para enfrentarse contra ellos, mientras lanzan oscuros hechizos de destrucción.

· BESTIARIO ·

BESTIARIO 128
Usando tablas de Monstruos 128
Nivel de Combate del Grupo 128
Monstruos en Estancias Objetivo 128
Tablas de Monstruos 128
Monstruos múltiples 128
Columnas de tablas de monstruos 129
Movimiento de los monstruos 129
Tamaño de las bases 129
Reglas especiales 129
Tesoro 129
Un turno entero 129

REGLAS ESPECIALES 130
Aliento de fuego 130
Anillo de protección 130
Armado con (arma) 130
Armado con (arma1) o (arma2) 130
Arma mágica 130
Armadura mágica 130
Asesino 131
Atacar en tropel 131
Ataque espeluznante 131
Bloquear Ataque 131
Combate en Filas 131
Daño fatal 131
Defensa mágica 131
Demoniaco 131
Drenaje mágico 131
Destrabarse 131
Disipación de magia 131
Emboscada 131
Emboscada mágica 132
Espada Supurante 132
Esquivar 132
Etéreo 132
Frenesí/Furia Asesina 132
Gran Demonio 132
Guardias 132
Herida/Daño fatal 132
Hipnotizar 132
Huir 133
Ignora Dolor 133
Ignora Golpes 133
Lanzar Objetos 133
Magia 133
Miedo 133
Monstruo Enorme 133
Objeto mágico 134
Odio 134
Putrefacción de la Tumba 134
Regeneración 134
Resistencia mágica 134
Parálisis 134
Petrificar 134
Picadura 134
Plaga 134
Tatuajes 135
Telarañas /Redes 135
Terror 135
Veneno 135
Volar 135
Vómito 135

CAOS 136
Hombres Bestia 136
  Shamán Hombre Bestia 136
    Magia Hombre Bestia 136
Guerreros del Caos 137
Hechiceros del Caos 137
    Magia del Caos 137
Mastines del Caos 138
Demonios de Khorne 138
  Desangradores de Khorne 138
  Juggernauts 138
Devorador de Almas 138
  Gran Demonio de Khorne 138
    Hacha de Khorne 138
    Drenaje de poder 138
    Látigo demoniaco 138
Demonios de Slaanesh 139
  Diablillas 139
  Diablos de Slaanesh 139
    Aura de Slaanesh 139
Guardián de los Secretos 139
  Gran Demonio de Slaanesh 139
Demonios de Nurgle 140
  Portadores de la Plaga 140
  Bestias de Nurgle 140
  Nurgletes 140
    Rastro Legamoso 140
Gran Inmundicia 140
  Gran Demonio de Nurgle 140
  Torrente de la Corrupción 140
Demonios de Tzeentch 142
  Incineradores de Tzeentch 142
    Ataque Incinerador de Tzeentch 142
  Horrores de Tzeentch 142
    Muere -> Horror Azul 142
Señor de la Transformación 142
  Gran Demonio de Tzeentch 142
    Poder de Tzeentch 142
    Fuente mágica 142
Tabla de Monstruos Caos 143

ENANOS DEL CAOS 146
Enanos del Caos 146
  Armados con Trabucos 146
Brujos Enanos del Caos 147
  Magia Enanos del Caos 147
Tabla de Monstruos Enanos del Caos 148

ELFOS OSCUROS 151
Elfos Oscuros 151
Asesinos Elfos Oscuros 151
Señor de las Bestias Elfos Oscuros 151

Controla Bestias 151
Hechiceros Elfos Oscuros 152
Magia Elfos Oscuros 152
Guardia Negra de Naggaroth 153
Elfas Brujas 153
Tabla de Monstruos Elfos Oscuros 154

GIGANTES 156

MONSTRUOS 157
Centauros Toro 157
Garrapatos Cavernícolas 157
Ataque de Garrapato Salvaje 157
Centauros 158
Quimera 158
Basilisco 158
Ogros Dragón 158
Dragones 159
Aliento de Dragón 159
Atesorar Tesoro 159
Murciélagos Gigantes 160
Ratas Gigantes 160
Muerte súbita 160
Escorpiones Gigantescos 160
Arañas Gigantescas 160
Gorgona 161
Gran Tauro 161
Grifos 161
Hipogrifos 161
Hidra 161
Lammasu 162
Respiración mágica 162
Mantícora 162
Picadura de Mantícora 162
Minotauros 162
Ogros 162
Ratas Ogro 163
Trolls 163
Trolls de Piedra 163
Mastines de Guerra 163
Serpiente Alada 163
Atrapar y arrastrar 163
Lobos 164
Osos 164
Trolls de Nieve 164
Yetis 164
Elemental de Hielo 165
Magia de Hielo 165

ORCOS Y GOBLINS 166
Goblins 166
Armados con redes 166
Goblins fanáticos 166
Armados con bola y cadena 167
Goblins pastores de garrapato 167
Goblins Shamán 167
Magia Goblin 167
Hobgoblins 168
Orcos 168
Orcos Negros 168
Orcos Salvajes 168
Orcos Shamán 169
Magia Orca 170
Snotlings 170
Tabla de Monstruos Orcos y Goblins 170

SKAVEN 172
Guerreros del Clan Skaven 172
Asesinos Skaven 172
Lanzallamas de Disformidad 173
Armados con Lanzallamas 173
Mosquetes Jezzail 173
Armados con Jezzail 173
Señor de las Alimañas 173
Armado con Espadon de Muerte 173
Deslizarse 173
Guerreros Alimaña 174
Portadores de Incensarios de la Plaga 174
Incensario de la Plaga 174
Monjes de la Plaga 174
Niebla Mortal 174
Lanzadores de Viento Envenenado 175
Esferas de Viento Envenenado 175
Videntes Grises 175
Magia Skaven 175
Tabla de Monstruos Skaven 176

NO MUERTOS 179
Espíritus 179
Nigromante No Muerto 179
Necrófago 179
Momia 179
Nigromante 180
Magia Nigromántica 180
Esqueleto 180
Zombi 180
Espectros 181
Vampiro 181
Habilidades Vampiricas 181
Tumularios 181
Tabla de Monstruos No Muertos 182

HOMBRES LAGARTO 185
Eslizones 185
Veneno Eslizón 185
Eslizones Camaleón 185
Eslizones Shamán 186
Magia Eslizón 186
Saurios 186
Guardias del Templo 187
Kroxigor 187
Mago Slann 187
Magia Slann 188
Gélidos 188
Salamandras 188
Escupir Veneno 188
Picar Salamandra 188
Estupidez 188
Batidores Eslizón 188
Tabla de Monstruos Hombres Lagarto 189

TABLA DE MONSTRUOS POR NIVELES 194

· BESTIARIO ·

Esta sección contiene Tablas de Monstruos extendidas y las reglas especiales para usar el inmenso catálogo de Miniaturas Citadel en tus partidas de Warhammer Quest.



Las Tablas de Monstruos extendidas de esta sección se utilizan exactamente de la misma manera que la Tabla de Monstruos de la sección Monstruos Malvados (de hecho, es una copia exacta de la Tabla de Monstruos de Nivel 1 de esta sección). Aunque las siguientes reglas pueden parecer similares, son ligeramente diferentes. Si utilizas las Tablas de Monstruos extendidas debes leer las siguientes reglas cuidadosamente y tener presente dónde se contradicen con las de Monstruos Malvados, las siguientes reglas tienen prioridad.

USANDO TABLAS DE MONSTRUOS

Antes de empezar una aventura con los Aventureros de Nivel de Combate 1, decide si vas a utilizar los Monstruos impresos en las cartas de Evento, la Tabla de Monstruos de la sección Monstruos Malvados, o la Tabla de Monstruos extendida de esta sección. Por supuesto que en los subterráneos más difíciles para los Aventureros de Nivel de Combate elevado deberás utilizar las Tablas de Monstruos extendidas.

Continúa usando las cartas de Evento, pero en lugar de fijarse en los detalles de los Monstruos, mira la esquina de la carta. Si la carta de Evento tiene una "M" en la esquina superior haz una tirada en la Tabla de Monstruos del mismo Nivel de Combate que el grupo de Aventureros y determina qué Monstruos han encontrado. Si en la carta de Evento pone una "E" en la esquina superior, realiza una tirada en la Tabla de Eventos de Subterráneo para determinar lo que ocurre.

NIVEL DE COMBATE DEL GRUPO

El Nivel de Combate del grupo se explica más detalladamente en Diferentes Niveles de Combate en la sección El Grupo.

MONSTRUOS EN EST. OBJETIVO

Si utilizas las Tablas de Monstruos extendidas debes de tirar en la Tabla de Monstruos Avanzada de Estancia Objetivo que se encuentra en la sección "Evolución de los Aventureros", para determinar qué Monstruos se hallan en la Estancia Objetivo.

Ten presente que algunos de los subterráneos del Libro de Aventuras están diseñados alrededor de un tipo específico de Monstruo y es mejor utilizarlo. En caso de duda, utiliza el sentido común.

· TABLAS DE MONSTRUOS ·

Las Tablas de Monstruos extendidas se utilizan lanzando 1D66, exactamente igual que la Tabla de Monstruos de la sección Monstruos Malvados. Para llevarlo a cabo, tira 2D6, el primero muestra las decenas y el segundo las unidades. Si sale un 4 y un 2, el resultado es 42 (no 6).

A continuación, mira el resultado en la Tabla de Monstruos correspondiente para saber qué Monstruos han encontrado los Aventureros: un grupo de Aventureros de Nivel de Combate 1 tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 1, un grupo de Nivel 2 tira en la Tabla de Monstruos de Nivel 2, y así sucesivamente. Finalmente, tira de nuevo para saber el número de Monstruos que aparecen mirándolo en la columna Números (No.) de la Tabla de Monstruos.

Cada entrada de las Tablas de Monstruos incluye el perfil del Monstruo, como el que viene impreso en las cartas de Evento, el número de Monstruos, el valor en Monedas de Oro, si tiene alguna armadura y cualquier otra regla especial.

En general los Monstruos que aparecen en las Tablas de Monstruos es como si tuviese cada uno una Carta de Evento. Se colocan y luchan según las reglas normales, cada uno tiene un valor en oro cuando es derrotado, y cuando todos están muertos los Aventureros consiguen un objeto de Tesoro.

Comprobarás que alguno Monstruos tiene habilidades especiales, como Emboscada 5+, Plaga y otras reglas especiales; estas se listan en la tabla y se explican con más detalle en la sección Reglas Especiales de Monstruos.

MONSTRUOS MÚLTIPLES

Algunas entradas en las Tablas de Monstruos indican que los Aventureros han encontrado más de un tipo de Monstruo. En la entrada 42 de la Tabla de Monstruos de Nivel 2, por ejemplo, aparece una fuerza combinada de 1D6 Skaven Corredores de Alcantarilla, 1D6 Skaven Portadores de Incensario de Plaga y 1D6 Skaven Lanzadores de Viento Envenenado. En estos casos coloca los Monstruos en el tablero en el orden en el que aparecen en la tabla, en este caso los Skaven Corredores de Alcantarilla.

Igualmente, algunas entradas en las Tablas de Monstruos, exigen que hagas una segunda tirada de dados para determinar qué Monstruos aparecen exactamente. En la entrada 36 de la Tabla de Monstruos de Nivel 1, por ejemplo, te exige que tires 1D6 para determinar si los Aventureros han encontrado Garrapatos Cavernícolas (1-3) o Garrapatos Cavernícolas con Pastores de Garrapatos (4-6).

COLUMNAS DE LAS TABLAS DE MONSTRUOS

Raza y Tipo
La raza del Monstruo. En algunas ocasiones deberás tirar 1D6 para determinar exactamente qué tipo de Monstruo de esa raza aparece.

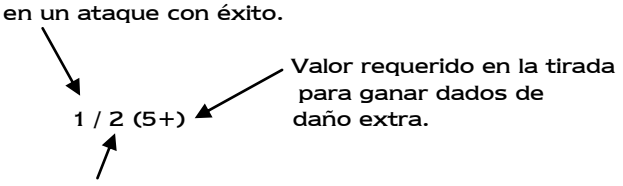
El Perfil
El perfil del Monstruo. Las entradas de la parte superior son: movimiento (M), Habilidad con la Armas (HA), Habilidad de Proyectiles (HP), Fuerza (F), Resistencia (R), Heridas (H), Iniciativa (I), Ataques (A).

Una entrada de "S" indica que el Monstruo tiene una regla especial para esta característica y debes acudir a la entrada de ese Monstruo para los detalles. Algunos Monstruos tienen una "A" en la entrada Habilidad de Proyectiles, indica que impacta automáticamente en el blanco al usar proyectiles.

Oro
La cantidad de oro que cada Monstruo deja al morir.

Armadura (ARM)
El valor de armadura que el Monstruo porta. Esto debe agregarse a la característica de Resistencia del Monstruo. Por conveniencia, cuando un Monstruo tiene Armadura ya viene añadida en el valor de Resistencia que viene indicado en la casilla de las Tablas de Monstruos; si compruebas la entrada de un Monstruo con Armadura en el Bestiario, verás que al lado del valor de Resistencia, entre paréntesis se refleja el total. Una entrada de "S" indica que el Monstruo tiene una regla especial para la armadura y debes remitirte a la entrada de ese Monstruo para más detalles.

Daño
La cantidad de daño que inflige el Monstruo a su oponente después de un ataque llevado a cabo con éxito. Un solo número indica que debes tirar 1D6 y sumar la Fuerza del Monstruo para determinar el daño que inflige. Una entrada de 2, para el caso, indica que este Monstruo inflige (2D6+Fuerza) de daño por cada ataque exitoso. Algunos Monstruos causan un daño extra si su tirada para Impactar es superior a cierto resultado. Un Ogro, por ejemplo, normalmente causa (1D6+Fuerza) de daño, pero si su tirada para Impactar es 5 o más tirará (2D6+Fuerza). Esto se representa así en la tabla:



Una entrada de "S" indica que el Monstruo tiene una regla especial para el daño y debes remitirte a la entrada de ese Monstruo para más detalles.

Número (No.)
Indica el número de Monstruos que encuentras cuando tiras en la Tabla de Monstruos.

Reglas Especiales
Cualquier habilidad que el Monstruo tiene o regla especial aplicable. Estas se explican totalmente más adelante en la sección Reglas Especiales de Monstruos y/o en la entrada del Monstruo en el Bestiario.

MOVIENDO LOS MONSTRUOS
Normalmente no tiene demasiada importancia qué Monstruos mueven o actúan primero, por lo que no te preocupes demasiado de seguir un procedimiento rígido. Habrá sin embargo ocasiones donde sí será importante. En tales casos los Monstruos actúan arreglo al nivel de Iniciativa más alto. Si algunos Monstruos tienen las iniciativas iguales, tira unos dados para ver quién va primero.

TAMAÑO DE LAS BASES
Algunas miniaturas Citadel tienen las bases más grandes que las miniaturas que vienen en la caja de Warhammer Quest. Estas ocupan el número apropiado de recuadros en el tablero. En la mayoría de los casos será fácil resolverlo usando el sentido común. Es bastante fácil colocar a dos Ogros ocupando dos casillas adyacentes solapando sus bases. Cuando mueven lo hacen como si tuviesen una base normal, utilizando el sentido común y todos los jugadores estén de acuerdo no debes tener ningún problema.

Para más detalles sobre los Monstruos Grandes mira la entrada "Monstruo Enorme" en la sección de las Reglas Especiales del Bestiario.

· REGLAS ESPECIALES ·

Las siguientes reglas se aplican a todos los Monstruos y reglas especiales de la próxima sección.

TESORO
Una vez los Aventureros han completado un Evento con Monstruos hacen la tirada para Tesoros de la forma habitual. Sin embargo, al estar utilizando las Tablas de Monstruos extendidas ahora debes tirar también en las Tablas de Tesoro ampliadas. Si los Aventureros se encuentran en un pasillo o en una estancia de subterráneo, tira en la tabla de Tesoros de Estancia de Subterráneo para determinar el tesoro que encuentran al final del Evento. Si por el contrario se encuentran en una Estancia Objetivo, tira en la Tabla de Tesoros de Estancia Objetivo. A menos que se indique lo contrario, cada Aventurero consigue un objeto de tesoro en la estancia objetivo, mientras que en las demás estancias deberán repartirse los objetos de tesoro como han venido haciendo.

UN TURNO ENTERO
Las habilidades de algunos Monstruos (y algunos Eventos y hechizos) duran un turno entero. Un turno entero se define como la longitud de tiempo en que entra en acción una habilidad, Evento o hechizo y acaba en el misma Fase donde entró en acción. Por ejemplo, si un Aventurero es Paralizado por un Vampiro al inicio de la Fase de Monstruos, es incapaz de hacer nada hasta el inicio de la próxima Fase de Monstruos. En algunos casos el efecto permanece hasta el final del turno, sin importar en qué fase comenzó.

· REGLAS ESPECIALES ·

¡A por él que sólo es uno! Estas pueden ser las últimas palabras de más de un grupo de Aventureros a partir de ahora gracias a las reglas especiales que harán que los Monstruos representen toda una amenaza... aunque estén solos.

ALIENTO DE FUEGO (N)

Un Monstruo con esta habilidad tira 1D6 al inicio de cada turno. El resultado indica cuantos de los Aventureros son engullidos por las llamas (determina los Aventureros afectados siguiendo el procedimiento habitual), El daño de cada ataque viene indicado por el número N. Por ejemplo, la Hidra tiene aliento de fuego (4), lo que significa que cada ataque causa 4D6 Heridas sin modificadores por Armadura.

ANILLO DE PROTECCIÓN (+N)

Algunos Monstruos llevan anillos mágicos que les dan una Resistencia de +N extra, donde N es el número que viene tras la entrada Anillo de Protección.

ARMADO CON (ARMA) (+N)

El Monstruo está equipado con el arma indicada, la cual modifica su atributo de Fuerza en un valor igual a N (si el número está precedido del signo +), o confiere directamente la Fuerza indicada por N (si N está precedido de la letra F). A veces es posible que los Monstruos puedan estar equipados con armas diferentes, en cuyo caso se indicará las posibilidades en 1D6 de que esté armado con cada tipo de arma.

ARMADO CON

[a-b] arma1 o [c-d] arma2

Algunos Monstruos pueden estar armados con una alternativa de armas. Esta entrada indica que con 1D6 en el rango a-b estos Monstruos estarán armados con armas1 y en el rango c-d estarán armados con arma2.

Por ejemplo, entrada 43 de la Tabla de Monstruos de Nivel 2 para Goblins leemos: Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas). Esto indica que con 1D6 un 1, 2 o 3 todos los goblins del grupo estarán armados con Arcos de Fuerza 1, y donde 4, 5 o 6 estarán armados con Lanzas.



ARMA MÁGICA

Si la descripción del Monstruo indica que posee un Arma Mágica, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno tira por cada tipo de Monstruo.

1. Espada Cortante. El Monstruo causa +1 Herida adicionales por el nivel del portador, por ejemplo, un Monstruo de Nivel 3 causará +3 Heridas adicionales.
2. Espada de Distorsión. Cualquier ataque dirigido contra el Monstruo debe aplicar un modificador de –1 al Impactar, además debes aplicar un +1 a la Resistencia del Monstruo.
3. Espada de Dolor. Esta espada ignora las armaduras no mágicas y hasta 3 puntos de protección de las armaduras mágicas.
4. Espada Negra. Una vez por turno, el Monstruo puede repetir la primera tirada para Impactar que falle. Las Heridas causadas con la Espada Negra causan +1D6 Heridas adicionales.
5. Espada de la Locura. El Monstruo causa miedo (2 veces el nivel del Aventurero que esté combatiendo). Si el Monstruo ya causa miedo, la espada hace que cause terror (N), donde N es el valor indicado en la habilidad de miedo original del Monstruo (N).
6. Espada de los Malditos. Esta espada siempre causa el doble de las Heridas infligidas siguiendo el procedimiento habitual determina el daño infligido de la forma habitual, multiplicando por dos el resultado obtenido en el dado antes de sumar la Fuerza del Monstruo.

ARMADURA MÁGICA

Si la descripción del Monstruo indica que posee una armadura mágica, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno tira por cada tipo de Monstruo.

1. Armadura del Caos. Cada vez que el portador sea impactado, tira 1D6. Con un resultado de 4, 5 o 6 ignora el daño. Esta armadura además concede resistencia mágica (5+).
2. Armadura de Hierro Maldito. La armadura suma a la Resistencia del Monstruo, un valor igual a la Fuerza del atacante.
3. Armadura Maldita. Cualquiera que ataque al portador deberá aplicar un modificador de –1 al Impactar y –1 Ataques.
4. Armadura de Destrucción Arcana. Cada vez que un Aventurero ataque al Monstruo y cause daño tira 1D6. Con un resultado de 1 el daño rebota contra el Aventurero, modificado por su Resistencia y armadura.
5. Armadura Venenosa. Al final de cada turno en el que un Aventurero esté en contacto con el portador de esta armadura debes tirar 1D6. Con un resultado de 1 a 3 el Aventurero sufre 1D6 Heridas no modificables. El ataque es crítico (Regla de Daño Fatal).

6. Armadura de la Matanza. Esta armadura incrementa en +2 la Resistencia del Monstruo y Mientras esté vivo podrá efectuar un Ataque adicional. Si muere, tira 1D6. Con un resultado de 1-2 la armadura cae al suelo y muere. Con un 3+ la armadura sigue luchando con los mismos atributos del portador pero con 1 Ataque. Las Heridas posteriores no afectan a la armadura.
NOTA: Las armas que ignoran las armaduras mágicas sólo ignoran el modificador de Resistencia, no sus otras propiedades mágicas.

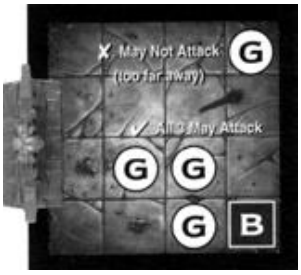
ASESINO (N+)
Un Monstruo con esta habilidad ataca de la forma habitual, pero las Heridas que causa ignoran la armadura de su objetivo. Si además obtiene un resultado natural (sin modificar) en el dado igual o superior a N en la tirada para determinar las Heridas causadas, también ignorará la Resistencia. Por ejemplo, asesino (6) significa que ignora la armadura y la Resistencia con un resultado de 6.

ATACAR EN TROPEL
Si un grupo de Monstruos posee esta característica, saca un marcador de Aventurero y coloca tantos Monstruos de ese tipo como puedas a su alrededor. Si quedan Monstruos sin colocar por falta de espacio, saca otro marcador de Aventurero. Cada grupo de Monstruos efectúa un sólo Ataque por cada ataque que marque su perfil (Los Nurgletes por ejemplo tienen 2 Ataques, lo que significa que harán 2 Ataques por cada ficha de Aventurero que saques). Por cada Monstruo a partir del primero en contacto con el objetivo debe sumarse un **+1 a la Fuerza del ataque y +1 a la tirada para Impactar**. Por ejemplo un grupo de 4 Snotlings efectuará un ataque de F4 con un +3 para Impactar. Los Monstruos no cambiarán de objetivo hasta que el objetivo haya muerto.

ATAQUE ESPELUZNANTE (N)
Los Monstruos con esta habilidad tiran para Impactar de la forma habitual, pero tiran un número de dados de Heridas igual a N, ignorando la armadura y la Resistencia. Por ejemplo, un ataque espeluznante (4) indica que causa 4D6 Heridas. Si el objetivo muere debido al ataque sólo puede ser curado con hechizos y objetos mágicos que lo traigan de vuelta de entre los muertos, como el hechizo de Resurrección. Un simple hechizo de curación no funcionará.

BLOQUEAR ATAQUE (N+)
Algunos Monstruos pueden bloquear los Ataques cuerpo a cuerpo de los Aventureros, evitando así el posible daño producido. Cada vez que el Monstruo sea atacado lanza 1D6 y si el resultado es igual a N o superior entonces el ataque habrá sido bloqueado y no causará daño alguno.

COMBATE EN FILAS
Algunos Monstruos pueden combatir en dos filas gracias a sus armas, como por ejemplo los Goblins con Lanza.
Estos Monstruos pueden atacar a un enemigo situado a dos cuadros de distancia mientras el cuadro intermedio entre él y el Aventurero objetivo o bien esté ocupado por otro Monstruo o vacío.



DAÑO FATAL
Los Ataques de algunos Monstruos u objetos como la Putrefacción de la Tumba o la Armadura de Veneno, causa una clase especial de daño llamado Daño Fatal. Las Heridas se calculan de forma normal, pero si el Aventurero se pone a cero Heridas no tendrá ninguna posibilidad de curarse y morirá irremediablemente.

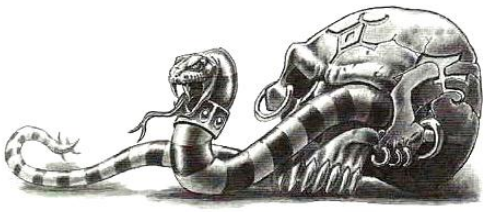
DEFENSA MÁGICA (N)
El Monstruo está protegido por algún tipo de amuleto u objeto mágico que le proporciona un modificador positivo a la Resistencia igual a N.

DEMONÍACO (-N)
Cuando se efectúe un ataque no mágico contra un Monstruo con esta característica se debe restar el número N a la tirada para Impactar. Por ejemplo, un Monstruo con la habilidad demonio (-2) restará 2 a la tirada para Impactar del Aventurero. Si el ataque se realiza mediante un hechizo o un arma mágica no se debe aplicar este modificador.

DRENAJE MÁGICO (N+)
Un Monstruo con esta habilidad podrá absorber el poder Mágico de todo el tablero. En la Fase de Poder lanza 1D6 y compara el resultado con N, si es igual o superior los Hechiceros que se encuentren en esta sección perderán en ese turno su Poder.

DESTRABARSE
El Monstruo nunca queda trabado en combate, por lo que cada turno deberá determinarse a qué Aventurero ataca, pudiendo moverse y cambiar de objetivo aunque esté junto al adversario al que atacó el turno anterior. Si tuviese arma de proyectiles, se moverá a una posición para poder disparar (no adyacente).

DISIPACIÓN DE MAGIA (N)
Un Monstruo con esta habilidad podrá dispersar cualquier hechizo lanzado (no necesariamente contra él), para lo cual deberá obtener un resultado igual o superior a N. En caso de que lo disperse se perderán los Puntos de Poder uti



EMBOSCADA (N+)
Algunos Monstruos son capaces de Emboscar a los Aventureros, surgiendo de la oscuridad y atacándoles antes de que puedan reaccionar.

Cada tipo de Monstruo con esta habilidad tiene un valor de Emboscada (n) que muestra el resultado que necesitan en 1D6 para emboscar con éxito. Por ejemplo, una Diablilla de Slaanesh tiene emboscada (5+), lo que significa que logra emboscar con un resultado de 5 o 6 en 1D6. Si aparece una "A" al lado de la habilidad significa que la emboscada tiene éxito automáticamente.

Los Monstruos que logren emboscar no tienen que esperar hasta la Fase de los Monstruos siguiente a su aparición para actuar.

Por ejemplo, si aparecen en la Fase de Poder atacan en esa fase y en la fase de los Monstruos. A partir de la primera Fase de los Monstruos combatirán de la forma habitual, sólo en la Fase de los Monstruos.

Ten en cuenta que cualquier tipo de ataque puede ser una Emboscada, las habilidades especiales son también Emboscadas si están indicadas con el sufijo "Emboscada" en las Tablas de Monstruos.

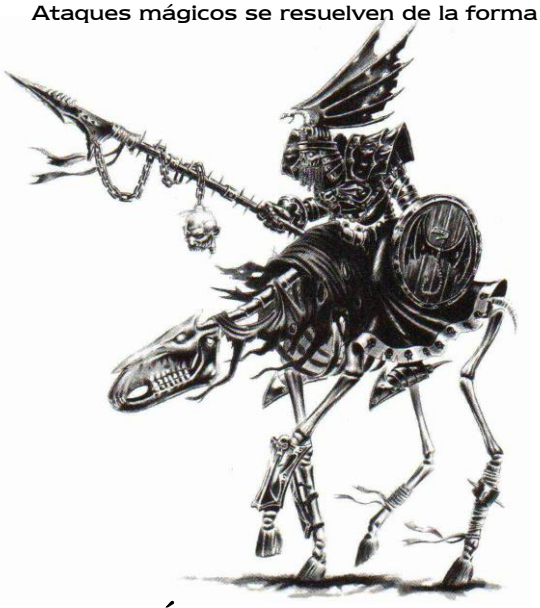
Por ejemplo, la Hidra tiene la Habilidad Especial Aliento de Fuego 4 (Emboscada A). Esto quiere decir que embosca automáticamente con su ataque de 4D6 puntos de daño de Aliento de Fuego en cuanto se sitúa en el tablero.

EMBOSCADA MÁGICA (N+)
Esta habilidad actúa del mismo modo que emboscada, excepto que en este caso ni siquiera el Hechicero podrá intentar lanzar un hechizo antes de que el Monstruo ataque. Además, si el atacante puede lanzar hechizos, durante el primer turno podrá lanzar hechizos en cuanto sea colocado sobre el tablero.

ESPADA SUPURANTE
La Espada Supurante es un arma venenosa. Ver Veneno.

ESQUIVAR (N+)
Al igual que el Aventurero Elfo, un Monstruo con esta habilidad puede esquivar los Ataques enemigos si obtiene un resultado igual o superior a N. Por ejemplo, esquivar (5+) indica que el Monstruo ignora el ataque con un resultado de 5 o 6 en 1D6.

ETÉREO (N)
Un Monstruo con esta habilidad nunca podrá quedar trabado en combate y podrá atravesar a otros Monstruos u obstáculos como si no existiesen. Los Ataques no mágicos se ven afectados por un modificador negativo igual a N. Por ejemplo, etéreo (3) significa que debe aplicarse un modificador de –3 a la tirada para Impactar al Monstruo. Los Ataques mágicos se resuelven de la forma habitual.



FRENESÍ/FURIA ASESINA (N)
Cada turno antes del combate el Monstruo puede entrar en un estado de Rabia Absoluta. Tira 1D6. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo entra en Frenesí y doblará su número de Ataques para el resto del combate.

GRAN DEMONIO (N)
Los Monstruos denominados Grandes Demonios son las criaturas más poderosas de origen demoníaco. Al hacer un ataque con un arma no mágica contra tal criatura las tiradas para Impactar del Aventurero aplican un modificador de –2. Los Ataques realizados con un arma mágica aplican un modificador de –1 también al Impactar.

Cada Gran Demonio también tiene un Valor de Terror de Demonio Mayor que viene después de la entrada Demonio Mayor. Al principio de un combate en el que se vea implicado un Gran Demonio tira 1D6 + (Nivel de Combate del Aventurero). Si el total es mayor que el Valor de Terror del Gran Demonio, el Aventurero no tiene miedo del Gran Demonio y puede luchar de manera normal. Si el total es menos o igual, y el resultado del dado no es un 1 natural, el Aventurero está aterrorizado y luchará aplicando un modificador de –2 a sus tiradas para Impactar.

Si el Hechicero se ve presa del terror deberá sumar 2 Puntos de Poder a los costes de lanzamiento de Hechizos contra el Gran Demonio.

Si la tirada del Aventurero fuese un 1 natural, está tan aterrorizado que no puede hacer nada durante un turno completo y puede ser impactado automáticamente.

Si es el Hechicero o un Aventurero capaz de lanzar Hechizos es el que obtiene un 1, el Gran Demonio consigue un +1 cuando tire en la Tabla de Magia del Caos.

GUARDIAS (MONSTRUO)
Algunos Monstruos aparecen como Guardias. En este caso deben situarse alrededor del Monstruo al que están protegiendo (indicado entre paréntesis). Una vez colocados, no avanzarán hacia los Aventureros a menos que el Monstruo al que están protegiendo muera, aunque pueden disparar sus armas de proyectiles. Si el Monstruo al que protegen muere, quedarán tan enfurecidos que disponen de un ataque adicional durante el resto del combate.

HERIDA o DAÑO FATAL
Algunos Monstruos y objetos causan un tipo especial de daño llamada Herida fatal. Determina sus efectos del mismo modo que cualquier otra Herida, pero su efecto se aplica después de haber realizado todas las posibles curaciones de ese turno. Esto significa que si un Aventurero recibe suficiente daño por una Herida fatal como para quedarse con cero Heridas, no tendrá posibilidad alguna de ser curado, y morirá irremediablemente.

HIPNOTIZAR (N+)
Algunos Monstruos pueden hipnotizar a sus enemigos, manteniendoles inmoviles mientras les atacan. Cada Monstruo con esta habilidad tiene un valor de Hipnotismo (n+) que deberá igualar o superar lanzando 1D6 para que el ataque funcione. Un Aventurero hipnotizado podrá combatir normalmente, pero no podrá destrabarse del combate cuerpo a cuerpo para escaparse (¡el Elfo tampoco!).

HUIR

Algunos Monstruos son de naturaleza pusilánime y si el combate va mal no tardarán en salir corriendo. Estos Monstruos tienen un Punto de Huir. Al final de cada turno tira 1D6 por cada tipo de Monstruo que haya sufrido bajas, si el resultado es igual o mayor que el número de Monstruos con vida, entonces estos salen corriendo y desaparecen en las sombras. Retíralos inmediatamente del tablero.

Los Aventureros no consiguen oro por los Monstruos que salen corriendo, aunque sí son premiados con una carta de Tesoro al final del combate como de costumbre.

IGNORA DOLOR (N)

Cada vez que un Aventurero hiera a un Monstruo con esta habilidad deberá restar N al daño total causado en combate cuerpo a cuerpo o distancia.

IGNORA GOLPES (N+)

Cada vez que un Aventurero impacte a un Monstruo con esta habilidad deberá efectuar una tira de 1D6. Si el resultado es igual o superior a N, el Monstruo simplemente ignorará el ataque cuerpo a cuerpo o a distancia.



LANZAR OBJETOS (Fuerza N)

Algunos Monstruos están armados con armas que pueden lanzar, como por ejemplo las lanzas. En cuanto se coloquen los Monstruos sobre el tablero, antes de que los Aventureros puedan hacer nada, tiran las armas en un ataque especial. Necesitarás tirar contra la Habilidad de Proyectiles (HP) del Monstruo para ver si impactan, como lo harías con cualquier arma de proyectiles.

El arma lanzada tiene Fuerza N, donde N es el valor que viene indicado al lado de la columna "Lanzar objeto" en las Tablas de Monstruos. Por consiguiente el arma causa (los dados de daño del Monstruo)+N Heridas. Por ejemplo, un Señor de los Hombre Bestia con una lanza con Fuerza 10, causa 3D6+10 Heridas. Después de lanzar sus armas especiales estos Monstruos atacan en el combate cuerpo a cuerpo en la Fase de Monstruos de manera normal.



MAGIA (N+)

Indica el número de hechizos que puede lanzar por turno. Por ejemplo. Con Magia (3) podrá lanzar 3 hechizos por turno. No necesitan puntos de poder como el Hechicero. Se colocarán siempre los primeros en el tablero y en una casilla lo más alejada posible de los Aventureros. Cualquier arma a distancia que se utilice contra ellos Impactará con un -1.

MIEDO (N)

Cuando aparezca un Monstruo que causa Miedo se deberá tirar 1D6 + (el nivel de combate del Aventurero) por cada Aventurero que quiera atacar al Monstruo. Esta es la tirada de Miedo del Aventurero. Si el resultado es superior a N el Aventurero no se sentirá afectado por el miedo y atacará de forma normal durante este combate.

Si el resultado es igual o inferior, el Aventurero debe aplicar un modificador de –1 a las tiradas para Impactar al Monstruo durante este combate. Si el Hechicero se ve afectado por el miedo, deberá sumar 1 a todos los costes de lanzamiento de hechizos contra ese tipo de Monstruo. Cada vez que se enfrente a un tipo de Monstruo deberá hacer una tirada de Miedo, y el resultado, sea bueno o malo, aplícalo solamente para ese tipo de Monstruo durante este combate. Si hay más de un tipo de Monstruo que causa miedo en la sala, cada Aventurero deberá tirar por el Monstruo al que se enfrenta. Algunos Monstruos como el Minotauro dejan de causar miedo a partir de cierto nivel.

MONSTRUO ENORME

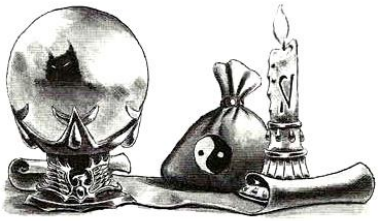
Algunos Monstruos son tan grandes que son conocidos con el término especial Monstruo Enorme. Los ejemplos obvios son los Dragones y los Gigantes. Cuando aparezca un Monstruo con esta característica, un Aventurero determinado al azar coloca al Monstruo en cualquier lugar del tablero encarado en cualquier dirección, y moviendo a los demás Aventureros o Monstruos para hacerle sitio. Después saca un Marcador de Aventurero para determinar a quién ataca el Monstruo. Los hechizos lanzados contra el Monstruo costarán un número de Puntos de Poder adicionales igual al Nivel de Subterráneo. Si un Monstruo enorme mata a un Aventurero y todavía le sobran Ataques podrá utilizarlos contra los restantes Aventureros.

OBJETO MÁGICO

Si la descripción del Monstruo indica que posee un objeto mágico, tira en la siguiente tabla. Si son más de uno diferente tira por cada tipo de Monstruo.

Si un objeto tiene la capacidad de un ataque extra, los efectos del objeto no pueden ser dispersados.

1. **Anillo de Resistencia.** El portador posee una resistencia mágica (6+). Si ya posee esta habilidad la incrementará en +1.
2. **Capa de Sombras.** Todos los Ataques dirigidos contra el portador deben aplicar un modificador de –1 al Impactar.
3. **Talismán de Disformidad.** Cualquier ataque contra el portador en el que se obtenga un resultado natural de 1 en la tirada para Impactar, rebotará contra el atacante.
4. **Anillo de Fuego Infernal.** El portador puede lanzar una bola de fuego por turno. Saca un Marcador para determinar qué Aventurero es atacado. El objetivo será impactado con un 4+, sufriendo 2D6 + (2 x el Nivel de Mazmorra) Heridas sin modificares por armadura.
5. **Máscara de Kadon.** El portador causa Miedo (3)+ Nivel de Mazmorra. Si ya causaba Miedo (N) ahora causa Terror (N).
6. **Collar de la Venganza.** Cualquier Aventurero adyacente al portador al final del turno sufre 1D6 Heridas sin modificar por Resistencia o armadura. Las Heridas causadas son Heridas Fatales/Daño Fatal.



ODIO (RAZA)

Algunos Monstruos sienten un feroz odio hacia una determinada raza (los Elfos Oscuros odian a los Elfos, por ejemplo). El Monstruo dispone de un Ataque adicional, pero está tan enfurecido que debe aplicar un modificador de –1 al Impactar.

PUTREFACCIÓN DE LA TUMBA (1DN)

Algunos Monstruos causan Putrefacción de la Tumba, su mera presencia pudre la carne de las criaturas cercanas. Cualquier Aventurero que acabe el turno adyacente a uno de estos Monstruos sufre 1DN extra de Heridas, (donde N es el número que viene en la entrada Putrefacción de la tumba en las Tablas de Monstruos), sin modificadores por Resistencia o armadura. La Putrefacción de la Tumba es un "Daño Fatal". Un Aventurero que esté de pie al lado de dos Momias sufre 2D3 Heridas al mismo tiempo en cada turno.

REGENERACIÓN (N)

Algunos Monstruos pueden Regenerar Heridas mientras estén con vida, haciéndolos más difíciles de matar. Cada Monstruo con esta habilidad tiene un Valor de Regeneración (n+) que es el número de D6 Heridas que el Monstruo recupera al final de cada turno.

Por ejemplo, un Monstruo con Regeneración 2, recupera 2D6 Heridas al final de cada turno. Un Monstruo no puede regenerar sus Heridas si su atributo de Heridas queda reducido a 0 y nunca podrá superar su valor inicial de las mismas (excepto Vampiros).

RESISTENCIA MÁGICA (N+)

Un Monstruo con este atributo podrá ignorar cualquier hechizo lanzado contra él o uno de los otros Monstruos si obtiene un resultado igual o superior a N. Debe efectuar esta tirada por cada hechizo lanzado contra él. Si hay más de un Monstruo con esta habilidad en la zona afectada por el hechizo cada uno deberá efectuar una tirada. Esta característica no protege al Monstruo de los impactos causados por armas mágicas.

PARÁLISIS

Además de causar el daño normal cuando atacan, algunos Monstruos causan Parálisis. Al final de cada turno en el que tu Aventurero haya sido Herido por un Monstruo que cause Parálisis sufre un –1 en su Movimiento. Si un Aventurero ve reducido a cero su Movimiento muere. Al principio de cada turno, después de haber sido atacado, tira 1D6 y suma la Fuerza, si el resultado es 8 o más, los modificadores por Parálisis se pierden y el valor de Movimiento vuelve a su posición normal. Los efectos también finalizarán cuando acabe el combate y no queden Monstruos en el Tablero La parálisis también puede curarse mediante una poción curativa o un hechizo de curación, pero no por vendas o alimentos.

PETRIFICAR

Algunos Monstruos pueden Petrificar a sus enemigos en el combate convirtiéndolos en piedra con la sola mirada. Cualquier Aventurero que ataque a un Monstruo con esta habilidad aplicará un modificador de –2 a las tiradas para Impactar ya que está muy ocupado intentando evitar su mirada. Además, si un Aventurero que ataca a un Monstruo con Petrificar obtiene un resultado natural de 1 en la tirada para Impactar, ha sido mirado por la criatura y empieza a convertirse en piedra. Inmediatamente sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura y para el resto de la aventura aplica un modificador de –1 a su Movimiento.

Si su Movimiento se ve reducido a cero como consecuencia de Petrificar, el Aventurero queda convertido en piedra y muere, sin ninguna posibilidad de ser curado. Todos los Monstruos con Petrificar tienen una Resistencia Mágica 4+ natural, y si su tirada de Resistencia es un 6 natural, el Hechicero sufrirá los efectos de su propio hechizo.

PICADURA

Algunos Monstruos pueden picar a sus oponentes, pero sólo si todos sus Ataques normales impactan en un solo turno. Esta regla especial causa el daño indicado después del registro de "Picadura". Los Ataques con picadura también están sujetos a la Regla Especial Veneno descrita más adelante.

PLAGA

La criatura se encuentra envuelta en una nube de moscas que se introducen en los ojos y huelen a podrido, esta plaga puede infectar a los Aventureros.

Si tu Aventurero se queda en 0 Heridas por el oponente con esta habilidad, su resistencia se reducirá permanentemente en -1 en cuanto sea curada con 1 Herida o más. Si la Resistencia de un Aventurero se reduce a 0 caerá en batalla y su miniatura deberá desaparecer de la partida en juego.



TATUAJES (N+)

Algunos Monstruos se pintan complicados tatuajes en el cuerpo para protegerse que actúan como una armadura. Si esto es debido a algún poder arcano inherente en los tatuajes, o simplemente poder de sugestión, el hecho es que funcionan. Cada vez que un Monstruo con tatuajes sea atacado tira 1D6. Si el resultado es N o más, donde N es el número que sigue a la entra da de los tatuajes, el golpe no tiene efecto. Un Monstruo con Tatuajes 5+, por ejemplo, ignora los golpes recibidos si en una tirada de 1D6 el resultado es 5 o 6.

TELARAÑAS/REDES (N)

Si el Aventurero es impactado por un Monstruo con esta habilidad, quedará atrapado por una telaraña/Red. A partir de entonces el Aventurero no podrá hacer nada, y cada turno será automáticamente impactado (por el Monstruo con esta regla) 1DN Heridas sin modificadores. Cualquier Monstruo sin la habilidad Telarañas/Redes que ataque a un Aventurero atrapado por las telarañas podrá aplicar un modificador de +2 al Impactar. Cada turno posterior al que ha sido enredado en las telarañas, un Aventurero podrá intentar liberarse, para lo cual debe obtener un resultado de 7+ en una tirada de 1D6+Fuerza. Únicamente puede intentar liberarse el propio Aventurero, el resto no podrán ayudarle.

TERROR (N)

En el momento en el que se coloque en el tablero un Monstruo que causa Terror, los Aventureros deberán tirar (1D6+Nivel de Combate del Aventurero) inmediatamente por cada tipo de Monstruo que cause Terror. Los efectos permanecerán durante todo el combate. Si el resultado es superior a N no pasa nada, pero si es igual o inferior, el Aventurero deberá aplicar un modificador de –2 a las tiradas para Impactar al Monstruo. Si el Hechicero se ve afectado por el terror, deberá sumar 2 a todos los costes de lanzamiento de hechizos.

VENENO

Algunos Monstruos cuando atacan lo hacen con veneno. Un Aventurero que ve reducidas a cero sus Heridas por un ataque efectuado con veneno, ve como su Fuerza se reduce en –1 punto de forma permanente, además si un Aventurero ve reducido su atributo de Fuerza a cero, muere.

VOLAR

Los Monstruos con esta habilidad pueden ignorar los obstáculos situados entre ellos y su cuadro de destino dentro de su capacidad de Movimiento. Los Monstruos que puedan volar no quedan trabados en combate y pueden cambiar de objetivo cada turno. Utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar a quién ataca. Si no hay un cuadro vacío junto al objetivo, saca otro marcador.



VÓMITO

Los Trolls comunes y otras criaturas depravadas, poseen un desagradable ataque utilizando el corrosivo contenido de su estómago para causar daño a un enemigo. Este ataque se resuelve de la manera siguiente, lanza 1D6 y con 5+, el Monstruo habrá vomitado sobre el Héroe. Si el Aventurero dispone de armadura, deberá de decidir qué objeto de armadura habrá quedado destruido(casco, escudo...) debido al poder de corrosión del vómito. En el caso de que el Aventurero no disponga de armadura, el vómito causará 1D6+2 Heridas no modificadas por la Resistencia o armadura.



· CAOS ·

En el lejano norte del Viejo Mundo habita una región de pesadilla conocida como el Reino del Caos. Aquí las fuerzas del Caos – los ejércitos de Khorne el Dios de la sangre, Slaanesh el Dios de la seducción, Nurgle el Señor de la Pestilencia y Tzeentch El que Cambia las Cosas – en una guerra eterna entre sí. Ocasionalmente combinan sus fuerzas y se precipitan hacia el sur para atacar el mundo civilizado, y establecer fortalezas en la oscuridad, en lugares prohibidos como los dominios Enanos que fueron abandonados.

· HOMBRES BESTIA ·

Los Hombres bestia luchan en manadas de guerra dirigidas por los guerreros más viejos y salvajes entre ellos que con el paso del tiempo han demostrado su capacidad para encabezarlos. Son luchadores poderosos y muy resistentes con grandes y brutales jefes, afilados cuernos de perforación y cascos que podrían sacar la caja torácica a un hombre.

Reglas Especiales (Hombre Bestia):
Lanzar Lanzas (F 3)
Reglas Especiales (Paladín Hombre Bestia):
Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F 8)
Reglas Especiales (Héroe Hombre Bestia):
Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F 9)
Reglas Especiales (Señor Hombre Bestia):
Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F 10)
Reglas Especiales (Chamán Hombre Bestia):
Magia Hombres Bestia 1; Arma Mágica.
Reglas Especiales (Jefe Chamán Hombre Bestia):
Magia Hombres Bestia 2; Objeto Mágico; Arma Mágica.

CHAMANES HOMBRE BESTIA

Los Chamanes Hombres Bestia son venerados por el resto de su clase ya que tienen habilidades para invocar el poder del Caos para lanzar poderosos hechizos mágicos.

MAGIA HOMBRES BESTIA

Al principio de cada Fase de Monstruos un Chamán Hombre Bestia puede lanzar los hechizos:

2-5 Fallo. El Hechicero no lanza ningún hechizo.
6 Lujuria de Batalla. El Hechicero da a los Monstruos que estén en combate con los Aventureros (1 x Nivel de Subterráneo) de Ataques extra, distribuidos lo más uniformemente posible.
7 Saeta de Condenación. Una saeta de fuego negro sale de la mano del hechicero hacía un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el Aventurero objetivo. La Saeta de Condenación inflige (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resist. o Armadura.
8 Mano de Polvo. El Chaman ataca a un Aventurero adyacente. Si hay más de uno escoge un marcador. Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma su Fuerza al resultado. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza al resultado. De entre los dos resultados gana el más alto. Si el Aventurero gana el hechizo no tiene efecto. Si gana el Chaman, el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura. Si el Chaman no está adyacente a Aventureros ignora el resultado y tira de nuevo.
9 Viento de Cuchillas. El Hechicero convoca un terrible viento que corta como cuchillas afiladas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se ve afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura como de costumbre.
10 Drenaje del Alma. El Hechicero crea una tormenta de magia oscura. Tira 1D6 "para cada Aventurero" y suma la Resistencia al resultado. Si el total es igual o más que el Nivel de Subterráneo ese Aventurero no sufre ningún efecto. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas que pasan al Hechicero. El Hechicero nunca puede superar sus Heridas Iniciales, perdiéndose las que sobren. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo muere irremediablemente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.
11 Horror Negro de Arnizipal. Una nube negra surge de la boca del Hechicero envolviendo a los Aventureros en la oscuridad. Tira 1D6 "para cada Aventurero" sumando la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos sufre (el Nivel de Subterráneo)D6 Heridas, sin modificador por armadura.
12 La Maldición de Nagash. El Hechicero abre la carne de uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el objetivo. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni disparar armas de proyectiles, además aplica –2 a las tiradas para Impactar cuerpo a cuerpo. Ahora, y al principio de cada turno siguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin Modificadores por Resistencia o armadura, hasta que el Hechicero esté muerto.

	Hombre Bestia	Paladín H. Bestia	Héroe H. Bestia	Señor H. Bestia	Chamán H. Bestia	Jefe Chamán H. Bestia
Heridas:	6	30	34	47	26	34
Movimiento:	4	4	4	4	4	4
H. de Armas:	4	5	6	7	4	4
H. de Proyectiles:	4+	3+	2+	1+	5+	4+
Fuerza:	3	4	4	4	3	4
Resistencia:	4	4	5(7)	5(7)	5	5
Iniciativa:	3	4	5	6	4	4
Ataques:	1	2	3	4	1	1
Oro (Unidad):	100	610	1300	2000	680	1340
Armadura:	-	-	2	2	-	-
Daño:	1D6	1D6/2D6(5+)	2D6	3D6	1D6	2D6

HA Enemigo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HOMBRE BESTIA	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN H. BESTIA	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
HÉROE H. BESTIA	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
SEÑOR H. BESTIA	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
CHAMÁN H. BESTIA	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
JEFE CHAMÁN H. BESTIA	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

· GUERREROS DEL CAOS ·

Los Guerreros del Caos son poderosos guerreros. Con el tiempo adquieren mutaciones, como enormes colmillos, cuernos, garras bestiales, una piel extrañamente pigmentada, ojos adicionales y un sinnúmero de otras deformaciones, algunas de las cuales los hacen extraordinariamente resistentes y fuertes. Muchos Guerreros del Caos portan tales armaduras que ocultan completamente su verdadera naturaleza. Con el tiempo, algunos de los Guerreros del Caos atraen la atención de sus caprichosos dioses, llegando a ser Campeones o Señores del Caos y líderes de hordas demoníacas.

· HECHICEROS DEL CAOS ·

Los Paladines del Caos que buscan el dominio total de las artes mágicas son conocidos como Hechiceros del Caos. Portan salvajes energías del Caos consigo, reorganizando la realidad para un mejor uso de los antojos de sus dioses. Una sola palabra y un simple gesto pueden despellejar a un hombre, obligar a un enamorado a asesinar a su amada, o hacer que un grupo de héroes arda en llamas.

Reglas Especiales (Guerrero del Caos): Ninguna
Reglas Especiales (Paladín del Caos):
Armadura Mágica; Arma Mágica
Reglas Especiales (Héroe del Caos):
Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica
Reglas Especiales (Señor del Caos):
Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica
Reglas Especiales (Hechicero del Caos): Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+
Reglas Especiales (Maestro Hechicero del Caos): Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+

MAGIA DEL CAOS

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Hechicero del Caos puede lanzar uno o más hechizos. Tira el número de D6 indicado en la siguiente tabla para determinar qué lanzará:

2-4 Fallo. El Hechicero no lanza este hechizo.
5 Lujuria de Batalla. El Hechicero da a los Monstruos que estén en combate con los Aventureros (1 x Nivel de Subterráneo) de Ataques extra, distribuidos lo más uniformemente posible.
6 Saeta de Condenación. Una saeta de fuego negro sale de la mano del hechicero hacía un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el Aventurero objetivo. La Saeta de Condenación inflige (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.
7 Mano de Polvo. El Hechicero ataca a un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero. Tira 1D6 para el Aventurero escogido y suma su Fuerza al resultado.

Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza al resultado. De entre los dos resultados gana el más alto. Si el Aventurero gana el hechizo no tiene efecto. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas sin modificar por Resistencia o Armadura. Si el Hechicero del Caos no se encuentra adyacente a ningún Aventurero ignora este resultado y tira de nuevo en esta tabla.

8 Viento de Cuchillas. El Hechicero convoca un terrible viento que corta como cuchillas afiladas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se ve afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de D6 Heridas, modificadas por Resistencia y armadura como de costumbre.

9 Drenaje del Alma. El Hechicero crea una tormenta de magia oscura. Tira 1D6 "para cada Aventurero" y suma la Resistencia al resultado. Si el total es igual o más que el Nivel de Subterráneo ese Aventurero no sufre ningún efecto. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas que pasan al Hechicero. El Hechicero nunca puede superar sus Heridas Iniciales, perdiéndose las que sobren. Cualquier Aventurero que llegue a cero Heridas mediante este Hechizo muere irremediablemente y tan sólo puede ser curado por un objeto o hechizo mágico que sea capaz de resucitar a los muertos.

10 Horror Negro de Arnizipal. Una nube negra surge de la boca del Hechicero envolviendo a los Aventureros en la oscuridad. Tira 1D6 "para cada Aventurero" sumando la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos sufre (el Nivel de Subterráneo) D6 Heridas, sin modificador por armadura.

11 La Maldición de Nagash. El Hechicero abre la carne de uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el objetivo. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni disparar armas de proyectiles, además aplica –2 a las tiradas para Impactar cuerpo a cuerpo. Ahora, y al principio de cada turno siguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin Modificadores por Resistencia o armadura, hasta que el Hechicero esté muerto.

12 La Transformación de Kadon. El Hechicero se transforma en uno de los siguientes Monstruos. Tira 1D6: 1-2 Serpiente Alada; 3-4 Quimera; 5 Mantícora; 6 Hidra. Si la transformación convierte al Hechicero en un Monstruo de menor valor que él repite la tirada de hechizos. Mira en el Bestiario, sección Monstruos, los detalles y reglas especiales de estos Monstruos. El Hechicero muere cuando muera el Monstruo. Además mientras esté transformado el Hechicero no puede lanzar hechizos.

	Guerrero del Caos	Paladín del Caos	Héroe del Caos	Señor del Caos	Hechicero del Caos	Maestro Hechicero
Heridas:	12	15	30	35	15	31
Movimiento:	4	4	4	4	4	4
H. de Armas:	6	7	8	9	6	6
H. de Proyectiles:	1+	Auto	Auto	Auto	1+	1+
Fuerza:	4	5	5	5	4	5
Resistencia:	4 (6)	4 (6)	5 (11)	5 (11)	5 (6)	5 (6)
Iniciativa:	6	7	8	9	6	8
Ataques:	2	3	4	5	2	3
Oro (Unidad):	240	910	1930	3050	840	2400
Armadura:	2	2	6	6	1	1
Daño:	1D6	1D6	3D6	4D6	1D6	4D6

HA Enemigo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GUERRERO DEL CAOS	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
PALADÍN DEL CAOS	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
HÉROE DEL CAOS	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
SEÑOR DEL CAOS	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
HECHICERO DEL CAOS	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
MAESTRO HECHICERO	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

· MASTINES DEL CAOS ·

Algunos Guerreros del Caos controlan manadas de sarnosos y viciosos perros sedientos de sangre. Estas criaturas han sido cruelmente mutadas por su exposición al Caos, tienen púas en sus colas, caras esqueléticas y miembros y cabezas extras.

Heridas:	8	Ataques:	2
Movimiento:	6	Oro:	160
H. de Armas:	4	Armadura:	2
H. de Proyectiles:	-	Daño:	1D6
Fuerza:	4		
Resistencia:	4 (6)		
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales:
Emboscada 5+; Atacar en Tropel.

· DEMONIOS DE KHORNE ·

DESANGRADORES DE KHORNE

Los Desangradores tienen una piel rojiza escamosa. Son criaturas demoníacas y feroces luchadores dotados de poderosos músculos y endurecidos tendones, pero sus armas más temibles son sus Espadas Infernales. Estas armas brillan con un mortal encantamiento y causan terribles Heridas que pueden matar al más poderoso de los héroes.

JUGGERNAUTS

Los Juggernauts son enormes bestias demoníacas de una incomparable y demoledora masa de cobre y sangre de fuego puro. Brutales y feroces criaturas.

	Desangrador	Juggernaut
Heridas:	7	35
Movimiento:	4	7
H. de Armas:	5	3
H. de Proyectiles:	2+	-
Fuerza:	4	5
Resistencia:	3	5 (7)
Iniciativa:	6	2
Ataques:	2	2
Oro (Unidad):	200	700
Armadura:	-	2
Daño:	1D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DESANGRADOR:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
JUGGERNAUT:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Reglas Especiales (Desangradores)
Armado Espada Infernal; Demoníaco -1; Miedo 5.
Reglas Especiales (Juggernaut)
Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.

ESPADA INFERNAL

La Espada Infernal causa 1D3 Heridas extras en el blanco, sin modificadores por Resistencia o armadura.

· DEVORADOR DE ALMAS ·

GRAN DEMONIO DE KHORNE

Los Devoradores de Almas, son terribles Monstruos, los más mortales de todos los demonios de Khorne. Sus maestros fueron los grandes dioses de la guerra del Caos, y los Devoradores de Almas son los luchadores más resistentes de todos los demonios. Son salvajes, criaturas del inframundo, con cabezas de feroces perros y colmillos sarnosos. Su sangrienta piel no es ni roja ni negra, y suelen portar armaduras de hierro bañadas en bronce o hierro negro. Suelen llevar dos armas, un Hacha de Khorne y un Látigo Demoniaco. El Hacha de Khorne es larga y es un arma demoniaca encantada, llena de sed de sangre y venganza. Incluso los Devoradores de Almas no poseen poderes mágicos dado que ya son guerreros excelentes en batalla cuerpo a cuerpo, un simple demonio de esta clase podría derrotar a un ejército de mortales entero.

Heridas:	125	**Ataques:**	10
Movimiento:	6	**Oro:**	8000
H. de Armas:	10	**Armadura:**	-
H. de Proyectiles:	A	**Daño:**	8D6
Fuerza:	8		
Resistencia:	7		
Iniciativa:	8		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar:	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

Reglas Especiales:
Armado con Hacha de Khorne; Armado con Látigo Demoníaco; Absorción de Poder; Volar; Gran Demonio 14; Ignora Golpe 3+; Ignora Dolor 12; Monstruo Enorme; Drenaje Mágico 5+.

HACHA DE KHORNE

Causa +2 Heridas. Si el resultado en la tirada para Impactar es un 6 natural duplicará el daño.

DRENAJE DE PODER

El Devorador de Almas detesta la magia y tiene la habilidad de agotar el Poder de los Hechiceros cercanos. Al principio de cada Fase de Monstruos tira 3D6. El Hechicero pierde inmediatamente esos puntos de poder. Cada punto por encima de la cantidad exigida para agotar todo el Poder del Hechicero causa 1Herida, sin modificadores de Resistencia o Armadura. El Hechicero puede utilizar las Fichas de Poder que desee para contrarrestarlo.

LÁTIGO DEMONÍACO

Al principio de cada turno elige a un Aventurero al azar (utiliza los Marcadores de Aventurero), para determinar a quién atacará el Monstruo con el Látigo Demoníaco. El Aventurero que sea elegido será desplazado a una de las casillas adyacentes al Demonio, no importa si se encuentran otros Aventureros o Monstruos a su paso, éstos resultarán desplazados. Recuerda que si algún Aventurero resulta abatido por el Devorador de Almas y este dispone todavía de Ataques, podrá utilizarlos contra otro Aventurero.

· DEMONIOS DE SLAANESH ·

DIABLILLOS

Las Diablillos con los demonios menores de Slaanesh y sus sirvientes más numerosos. Poseedoras de un glamour hipnótico por el que todos los demonios de Slaanesh son temidos, son guerreros implacables y depravados que atacan con increíble velocidad y gracia.

DIABLOS DE SLAANESH

El Diablo de Slaanesh es un demonio extraño, una criatura híbrida que combina características reptilianas, insectoides y antropomórficas. Tiene cuatro patas acabadas en pezuñas, y dos brazos gráciles con viciosas garras en forma de pinza que el Diablo utiliza para destripar a sus enemigos.

	Diablillos	Diablo
Heridas:	15	8
Movimiento:	4	6
H. de Armas:	6	3
H. Proyectiles:	2+	-
Fuerza:	4	3
Resistencia:	3	3
Iniciativa:	6	3
Ataques:	3	3
Oro (Unidad):	300	250
Armadura:	-	-
Daño:	1D6	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DIABLILLOS:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
DIABLOS:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

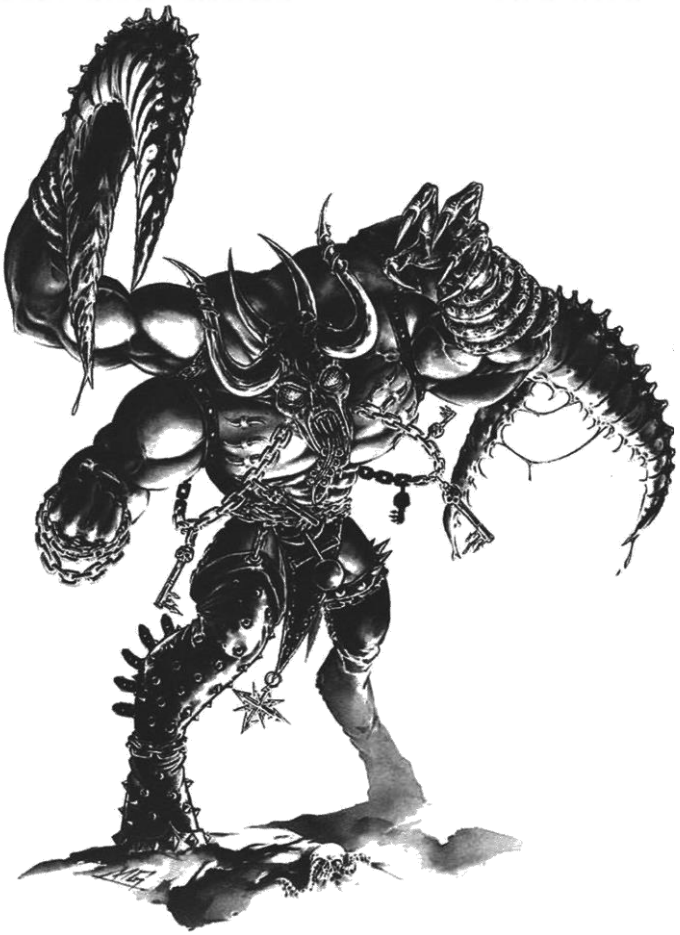
Reglas Especiales (Diablillos)
Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.

Reglas Especiales (Diablos de Slaanesh)
Aura de Slaanesh; Demoníaco -1; Miedo 6.

AURA DE SLAANESH

El Guardián de los Secretos puede embaucar e hipnotizar a sus enemigos, manteniéndolos inmóviles mientras los ataca. Una vez entablado el combate con el Monstruo el Aventurero ya no podrá destrabarse (¡tampoco el Elfo!), además se aplicará un modificador de –1 a todas las tiradas para Impactar.





· GUARDIAN DE SECRETOS ·

GRAN DEMONIO DE SLAANESH

Un Guardián de Secretos es un enemigo terrible, pues se deleita en el dolor exquisito, la caricia de sus garras atravesando piel y músculos, huesos y entrañas.

Sus gigantescas garras afiladas como cuchillas puedes atravesar hasta las armaduras más gruesas, con un gracioso barrido de sus manos puede aplastar extremidades y cortar huesos y nervios con horripilante facilidad.

Heridas: 84
Movimiento: 6
H. de Armas: 9
H. Proyectiles: A
Fuerza: 7
Resistencia: 7 (11)
Iniciativa: 7
Ataques: 6
Oro (Unidad): 5500
Armadura: 4
Daño: 6D6



HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Reglas Especiales:
Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.

· DEMONIOS DE NURGLE ·

PORTADORES DE LA PLAGA

Los Portadores de Plaga son las tropas básicas de las legiones de Nurgle. Estos repugnantes demonios menores proceden de las almas enfermas de los mortales que han muerto a causa de la Putrefacción de Nurgle. Los Portadores de Plaga tienen una verdosa y pútrida piel. Tienen un solo ojo y un cuerno que brota de sus frentes. Estos empuñan armas oxidadas que rezuman infecciones tóxicas.

BESTIAS DE NURGLE

La Bestia de Nurgle es una aberración realmente horripilante. Tiene el cuerpo blando, legamoso y veteado de una babosa, y la cara cubierta de oscilantes tentáculos verdes. La Bestia de Nurgle no es menos letal que fea, pues su mero roce causa parálisis y sus secreciones legamosas pudren cualquier cosa que toquen.

NURGLETES

Las podridas entrañas de una Gran Inmundicia rezuma pus y enfermedades, y en cada tumefacción crece un pequeño y malévolo demonio llamado Nurglete. Sus pequeños dientes son tan afilados como cuchillas, causando infectados mordiscos en sus víctimas, aunque raramente las matan directamente, sino que uno de sus Ataques suele conducir a una larga muerte por enfermedad.

	Portadores	Bestias	Nurgletes
Heridas:	9	25	2
Movimiento:	4	3	4
H. Armas:	5	3	3
H. Proyectiles:	2+	-	4+
Fuerza:	4	3	3
Resistencia:	3	5	3
Iniciativa:	6	3	4
Ataques:	2	1	2
Oro (Unidad):	200	750	50
Armadura:	-	-	-
Daño:	1D6	2D6	Especial

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PORTADORES:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
BESTIAS DE NUR.:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
NURGLETES:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6



Reglas Especiales (Portadores)
Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.

Reglas Especiales (Bestias de Nurgle)
Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.

Reglas Especiales (Nurglete)
Emboscada A; Demoníaco -1; Miedo 4; Atacar en Tropel; Plaga.

RASTRO LEGAMOSO

Las Bestias de Nurgle secretan un Rastro Legamoso alrededor de ellas al desplazarse. Cualquier Aventurero que termina su turno en un cuadrado adyacente a una Bestia de Nurgle sufre 1 Herida sin modificadores por Resistencia o armadura.

· GRAN INMUNDICIA ·

GRAN DEMONIO DE NURGLE

El inmenso y abotagado gran demonio de Nurgle sobresale por encima de cualquier criatura Nurgle como un corpulento profesor. Una Gran Inmundicia es prácticamente imparable cuando avanza, caminando entre el enemigo. Tanto si está armado con una oxidada espada de plaga, como si voltea un látigo de cráneos, una Gran Inmundicia aplasta a sus enemigos con su furia.



Heridas:	100
Movimiento:	4
H. Armas:	7
H. Proyectiles:	A
Fuerza:	7
Resistencia:	8 (12)
Iniciativa:	4
Ataques:	7
Oro (Unidad):	5500
Armadura:	4
Daño:	6D6

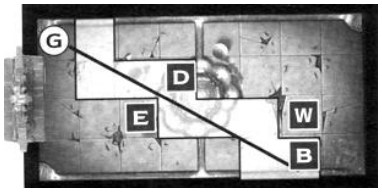
HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Reglas Especiales
Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.

TORRENTE DE CORRUPCIÓN

La Gran Inmundicia tiene un ataque especial, inunda con una masa pestilente de sucio pus a sus enemigos. Se denomina Torrente de Corrupción. La Gran Inmundicia puede utilizar este ataque una vez por turno, al principio de la Fase de Monstruos. Cualquier Aventurero que se encuentre en la misma sección de tablero que la Gran Inmundicia puede ser atacada por el Torrente de Corrupción. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo.

Traza una línea recta desde la Gran Inmundicia hasta el objetivo, cada recuadro por el que pasa la línea es afectado por el Torrente de Corrupción. Tira 2D6 para cada Miniatura que se encuentre en un recuadro afectado por el Torrente. Si el resultado es igual o menor que su Iniciativa, el Aventurero consigue esquivar el Torrente y no sufre los efectos enfermizos del mismo. Si el resultado es mayor que la Iniciativa, el Aventurero sufre 3D6 Heridas; sin modificadores por Resistencia o armadura. Si un Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas por culpa del Torrente de Corrupción, su Resistencia se reducirá permanentemente en –1. Si un Aventurero reduce a cero su Resistencia muere y fuera de juego.



El área iluminada indica qué recuadros son afectados por el Torrente de Corrupción cuando el Bárbaro es atacado. El Enano también se ve afectado, ya que se encuentra en el área afectada por el Torrente de Corrupción.


MG
95

· DEMONIOS DE TZEENTCH ·

INCINERADORES DE TZEENTCH

Los Incineradores se encuentran entre los más extraños de todos los demonios. Utilizan sus ardientes extremidades para lanzar proyectiles de llamas mágicas amarillas y azules sobre sus enemigos. Estas llamas mágicas de Tzeentch queman no solo la carne, sino la propia realidad, y su mero roce puede destruir los sentidos tan completamente como carboniza y quema el cuerpo.

HORRORES DE TZEENTCH

Los Horrores Rosa son adversarios despiadados y letales, capaces de desgarrar la carne de un hombre con gran facilidad. Cuando un Horror Rosa es eliminado se divide inmediatamente en dos Horrores Azules y continúan en el combate.

	Incineradores	Horror Rosa	Horror Azul
Heridas:	17	8	4
Movimiento:	9	4	4
H. Armas:	3	5	3
H. Proyectiles:	2+	2+	4+
Fuerza:	5	4	3
Resistencia:	4	3	3
Iniciativa:	4	6	7
Ataques:	Especial	2	1
Oro (Unidad):	300	200	100
Armadura:	-	-	-
Daño:	Especial	1D6	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
INCINERADOR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
HORROR ROSA:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
HORROR AZUL:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Incinerador)
Emboscada Mágica 5+; Demoníaco -1; Miedo 7; Ataque Incinerador de Tzeentch; Resistencia Mágica 6+.

Reglas Especiales (Horrores Rosa)
Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+; Muere => Horrores Azules.

Reglas Especiales (Horrores Azul)
Demoníaco -1; Miedo 4; Resistencia Mágica 6+.

ATAQUE INCINERADOR DE TZEENTCH

Los Incineradores nunca hacen un ataque cuerpo a cuerpo normal. Son colocados en cualquier recuadro de la estancia e inundan toda esta con el fuego rosa de Tzeentch. Tira 1D6 por Incinerador para cada miniatura que se encuentre en esa sección de tablero para determinar cuántas Heridas sufre (aplicando los modificadores por Resistencia o armadura). Si hay 5 Incineradores atacando, por ejemplo, tira 5D6 para cada miniatura en esa sección de tablero. Cada Incinerador puede hacer este ataque una vez por turno (a menos, claro está, que la Emboscada tenga éxito), además los Incineradores son inmunes al fuego rosa amigo.

MUERE => HORRORES AZULES

Cada vez que un Horror Rosa es matado, dos Horrores Azules aparecen en su lugar. Los Horrores Azules se colocan al lado del Aventurero que mató al Horror Rosa, si no hay espacio suficiente colócalos en los recuadros más cercanos al Aventurero. En cuanto los dos Horrores Azules aparecen aplica inmediatamente la Regla Especial "Miedo" para determinar si el Aventurero se siente atenazado por el miedo.

· SEÑOR DE LA TRANSFORMACIÓN ·

GRAN DEMONIO DE TZEENTCH

El Señor de la Transformación es enorme e impresionante en apariencia, con grandes y multicolores alas y cuerpo emplumado. Su cabeza es como la de un Monstruoso pájaro predador. Como podía esperarse de una criatura nacida de la magia pura y sometida a la voluntad del Señor de la hechicería, un Señor de la Transformación es un poderoso hechicero, capaz de invocar grandes tormentas de cambio y mutación, arrasando a sus enemigos con rayos de fuego multicolor.



Heridas:	75
Movimiento:	8
H. Armas:	9
H. Proyectiles:	A
Fuerza:	7
Resistencia:	7 (11)
Iniciativa:	10
Ataques:	6
Oro (Unidad):	5000
Armadura:	4
Daño:	6D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Reglas Especiales
Emboscada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Fuente Mágica; Objeto Mágico x3; Poder de Tzeentch.

PODER DE TZEENTCH

El Señor de la Transformación tiene la habilidad de Disipar la Magia en el área circundante, al igual que otros Monstruos pero en un grado mucho mayor. Esta habilidad se utiliza exactamente igual que Disipación de Magia, pero el Señor de la Transformación puede interferir activamente y anular cualquier hechizo lanzado sobre el tablero, no solo aquellos que sean lanzados directamente contra él.

Cuando un hechizo es lanzado contra el Señor de la Transformación se disipa con un resultado de 4 o 5 en 1D6 y es desviado contra el Hechicero con un 6. Además, cuando el Hechicero utilice hechizos que beneficien a los Aventureros (como por ejemplo Curativos o de Defensa) se dispersarán con un resultado de 4 o 5 en 1D6 y afectará al Señor de la Transformación con un 6. El Señor de la Transformación tiene Resistencia Mágica 4+. Si el resultado contra la Resistencia es 5 o 6 el hechizo afecta al Aventurero que lo lanzó. Ten en cuenta que la Resistencia Mágica sólo protege al Señor de la Transformación de los Hechizos no de armas mágicas.

FUENTE MÁGICA

El Señor de la Transformación es un hechicero sumamente poderoso e inconscientemente actúa como una fuente de poder para otros lanzadores de hechizos como el Hechicero. Mientras haya un Señor de la Transformación sobre el tablero, el Hechicero dobla el resultado de la tirada de Poder en cada turno. Ten en cuenta que si el resultado es un 1, en este caso no se dobla y ocurre un Evento Inesperado.

TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Ogros	1D3
14-16	Hombres Bestia	1D6+2
21-23	Guerreros del Caos	1D3
24-26	Centauros	1D3
31-33	Minotauros	1D3
34-36	Mastines del Caos	1D3
41-43	Desangradores de Khorne	1D6
44-46	Horrores Rosa	1D3
51-53	Portadores de Plaga	1D6
54-56	Diablos de Slaanesh	1D3
61-63	Nurgletes	1D3
64-65	Guerreros del Caos	1D3
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	



TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Guerreros del Caos	1D6+1
14-16	Centauros	1D3
21-23	Ogros	3
24-26	Minotauros	3
31-33	Horrores Rosa	1D3
34-36	Diablos de Slaanesh	1D6
41-43	Desangradores de Khorne	1D6+2
44-46	Portadores de Plaga	1D6+2
51-53	Mastines del Caos	1D6
54-56	Hombres Bestia	1D6+2
61-63	Guerreros del Caos	1D6+1
64-65	Minotauros y Ogros	1D3 1D3
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Minotauros y Ogros	1D3 1D3
14-16	Centauros y Hombres Bestia	1D6 1D6+2
21-23	Diablillas de Slaanesh	1D6
24-26	Nurgletes	2D6
31-33	Incineradores de Tzeentch	1D6+1
34-36	Desangradores de Khorne y Minotauro y Hombres Bestia	1D6 1 1D6
41-43	Guerreros del Caos	2D6
44-46	Horrores Rosa	6
51-53	Diablos de Slaanesh	6
54-56	Guerreros del Caos	7
61-63	Portadores de Plaga	1D6+4
64-65	Diablillas de Slaanesh	1D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Juggernauts de Khorne y Jinetes Guerreros del Caos	1D3+1 -
14-16	Diablillas de Slaanesh	1D6
21-23	Campeón Hombre Bestia	1D3
24-26	Minotauros y Ogros	1D3 1D3
31-33	Hombres Bestia y Campeón Hombre Bestia	1D6+2 1
34-36	Bestias de Nurgle	1D3
41-43	Campeón Hombre Bestia	1D3
44-46	Ogros Dragón	1D3
51-53	Diablillas de Slaanesh	1D6
54-56	Ogros Dragón	1D3
61-63	Campeón del Caos	1D3
64-65	Juggernauts de Khorne y Jinetes Guerreros del Caos	1D3+1 -
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Ogros Dragón	3
14-16	Campeón del Caos y Guerreros del Caos	1D6 1D6
21-23	Bestias de Nurgle	1D3
24-26	Juggernauts de Khorne y Jinetes Guerreros del Caos	1D3+1 -
31-33	Campeón Hombre Bestia y Minotauros y Hombres Bestia	1D3 3 1D6+2
34-36	Ogros Dragón	3
41-43	Chamán Hombre Bestia y Campeón Hombre Bestia y Hombres Bestia	1 1D3 1D6+2
44-46	Bestias de Nurgle	1D3
51-53	Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Guerreros del Caos	1 1D6 1D6
54-56	Cocatriz	1
61-63	Juggernauts de Khorne y Jinetes Guerreros del Caos	1D3+1 -
64-65	Ogros Dragón	3
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Cocatriz	1
14-16	Hipogrifo y Campeón del Caos	1 1D6
21-23	Grifo	1
24-26	Juggernauts de Khorne y Jinetes Guerreros del Caos y Campeón del Caos	1D6+1 - 1D6
31-33	Hombres Bestia y Campeón Hombre Bestia y Héroe Hombre Bestia	8 3 1
34-36	Hipogrifo	1
41-43	Chamán Hombre Bestia y Campeón Hombre Bestia y Señor Hombre Bestia	1 3 1
44-46	Cocatriz	1
51-53	Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Guerreros del Caos	1 6 6
54-56	Minotauros y Campeón Minotauro	3 1
61-63	Gorgonas	3
64-65	Grifo	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Campeón Centauro y Héroe Centauro	4 1
14-16	Héroe Minotauro y Campeón Minotauro	1 3
21-23	Chamán Hombre Bestia y Campeón Hombre Bestia y Señor Hombre Bestia	2 3 1
24-26	Campeón Centauro y Héroe Centauro	4 1
31-33	Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Guerreros del Caos y Héroe del Caos	1 1D6 6 1
34-36	Ogro Dragón y Campeón Ogro Dragón	3 1
41-43	Chamán Hombre Bestia y Campeón Hombre Bestia y Héroe Hombre Bestia	2 3 1
44-46	Gigante	1
51-53	Mantícora	1
54-56	Serpiente Alada	1
61-63	Hidra	1
64-65	Quimera	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 9	
12-13	Dragón	1
14-16	Mantícora	1
21-23	Hipogrifo y Campeón Hombre Bestia	1 3
24-26	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
31-33	Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Héroe del Caos y Señor del Caos	1 1D6 1 1
34-36	Maestro Chamán Hombre Bestia Campeón Hombre Bestia y Señor Hombre Bestia	2 6 2
41-43	Maestro Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Héroe del Caos	1 6 1
44-46	Gigante	1
51-53	Quimera	1
54-56	Héroe Minotauro y Campeón Minotauro y Campeón del Caos	1 1D3 1D6
61-63	Mantícora	1
64-65	Dragón	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 9	

TABLA DE NIVEL 9		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 10	
12-13	Guardián de Secretos	1
14-16	Gran Inmundicia	1
21-23	Señor de la Transformación	1
24-26	Gran Dragón	1
31-33	Dragón	1
34-36	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
41-43	Señor del Caos montado en Mantícora y Héroe del Caos	1 1 1D6
44-46	Chamán Hombre Bestia y Campeón Hombre Bestia y Señor Hombre Bestia y Héroe Minotauro	2 3 2 1
51-53	Gran Inmundicia	1
54-56	Maestro Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Héroe del Caos y Señor del Caos	2 6 1D6 1
61-63	Señor de la Transformación	1
64-65	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
66	Tira en la Tabla de Nivel 10	

TABLA DE NIVEL 10		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira dos veces en esta tabla	
12-13	Devorador de Almas	1
14-16	Guardián de Secretos	1
21-23	Gran Inmundicia	1
24-26	Maestro Hechicero del Caos y Campeón Centauro y Héroe Centauro y Señor del Caos	2 3 1 1
31-33	Dragón	1
34-36	Señor de la Transformación	1
41-43	Gran Dragón	1
44-46	Dragón Emperador	1
51-53	Devorador de Almas	1
54-56	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
61-63	Maestro Hechicero del Caos y Campeón Centauro y Héroe Centauro y Señor del Caos	2 3 1 1
64-65	Señor de la Transformación	1
66	Tira dos veces en esta tabla	

"Él es mío," Gruñó Ranalf el Bárbaro, poseído por la furia berserker cuando vió al enorme Ogro avanzando lentamente hacia ellos. Nadie discutió con él, había abrazado a la bestia.

En el reducido espacio del túnel, los combatientes apenas tenían donde moverse. La retorcida y roñosa cabeza del ogro rozaba el techo según iba avanzando, no parecía importarle demasiado, mientras bajaba a grandes zancadas por el túnel con su enorme garrote claveteado ondeando de lado a lado.

Entonces, sin previo aviso, el Ogro aspiró profundamente y soltó un bramido intenso, mostrando unos amarillentos colmillos en una boca cavernosa.

Todos los Aventureros se estremecieron involuntariamente y retrocedieron unos pasos - todos menos Ranalf, que saltó hacia delante, con su espada en ristre preparada para golpear y su desafiante grito de guerra desgarrando el fétido aire.

"Prepárate a morir, semilla de la oscuridad."



· ENANOS DEL CAOS ·

Al este del Viejo Mundo, más allá de las Montañas del Fin del Fin del Mundo, se alzan las fortalezas de Obsidiana donde residen los malignos adoradores de Hashut, el Dios Toro y Padre de la Oscuridad. Los enanos hace muchos siglos intentaron colonizar dichas tierras, ricas en minerales, pero se encontraron con algo que no esperaban: la influencia corruptora del Caos. Los Enanos del Caos han sido deformados por las oscuras fuerzas hasta ser una burla de la Raza Enana. Gobernados por poderosos hechiceros, los Enanos del Caos utilizan los poderes de la lava, el magma y el fuego para hacer sus malvadas acciones. Emplean poderosos hechizos y motores de destrucción para hacer su trabajo y están siempre tratando de descubrir los secretos perdidos de los Enanos, enterrados y olvidados en la profundidad de las montañas.

· ENANOS DEL CAOS ·

	Enano del Caos	Enano y Trabuco	Paladín Enano	Señor Enano
Heridas:	8	8	16	33
Movimiento:	3	3	3	3
H. Armas:	4	4	5	7
H. Proyect:	4+	4+	3+	1+
Fuerza:	3	3	4	4
Resistencia:	4 (6)	4 (5)	4 (6)	5 (8)
Iniciativa:	2	2	3	5
Ataques:	1	1	2	4
Oro (x1):	140	140	480	1600
Armadura:	2	1	2	3
Daño:	1D6/2D6(6+)	1D6	2D6/3D6(5+)	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ENANO DEL CAOS:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
E. CAOS PALADÍN:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
E. CAOS SEÑOR:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4



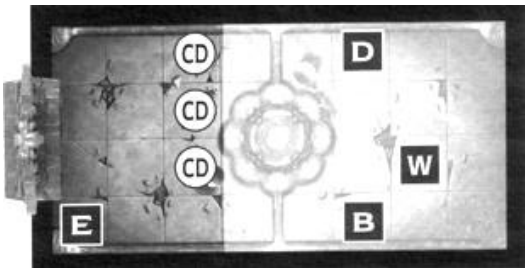
Reglas Especiales (Enano del Caos)
Resistencia Mágica 6+.
Reglas Especiales (Enano del Caos con Trabuco)
Armado con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.

Reglas Especiales (Paladín Enano del Caos)
Resistencia Mágica 6+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
Reglas Especiales (Señor Enano del Caos)
Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

ARMADO CON TRABUCO

Algunos Enanos del Caos, tal como indican las Tablas de Monstruos, usan grandes trabucos para disparar una lluvia mortal de fragmentos metálicos a los Aventureros. Nota que los Enanos del Caos armados con trabucos tienen algunas características diferentes de los Enanos del Caos que no portan este tipo de armas pues no consiguen 1D6 adicional cuando obtienen un resultado de un 6 natural en la tirada para Impactar y sólo tienen 1 punto de armadura. Un ataque con trabucos es diferente al realizado con las armas de proyectiles normales. Cuando los Enanos del Caos disparan no se determina un objetivo, tira 1D6 por cada Enano con trabuco para ver si impacta, si lo hace se sumará al resto que hayan impactado y se aplicará a todos los Aventureros en el área afectada, que será desde la boca del trabuco afectando a todas las casillas que haya delante.

Por ejemplo, tres Enanos del Caos armados con trabucos abren fuego contra los Aventureros. Después de tirar 1D6 por cada disparo el resultado es un 3, un 5 y un 6. Con un 5+ para Impactar, esto supone que 2 de los 3 disparos han impactado. Como cada disparo causa 1D6 Heridas y han impactado 2 disparos, el total de Heridas que sufre cada Aventurero en el área afectada es de 2D6 Heridas. Los aliados de los Enanos del Caos no se ven afectados por los tiros, pues son capaces de sortear la metralla, quizás disponen de algunos signo s arcanos y mágicos que les advierte de la inminente llegada de una lluvia de metal.



El área iluminada se ve afectada por la metralla. Los enanos deben disparar en la misma dirección. El Elfo es la única miniatura que no se ve afectada.

·BRUJOS ENANOS DEL CAOS·

	Brujo Enano del Caos	Maestro Brujo	Gran Brujo
Heridas:	8	26	40
Movimiento:	3	3	3
H. Armas:	4	4	4
H. Proyecti:	4+	4+	4+
Fuerza:	3	4	4
Resistencia:	5+1* (8)	5 (8)	5 (8)
Iniciativa:	3	4	5
Ataques:	1	2	3
Oro (x1):	590	2190	3280
Armadura:	2	3	3
Daño:	1D6/2D6(6+)	2D6	3D6/4D6(5+)

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BRUJO E. CAOS:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
MAESTRO BRUJO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
GRAN BRUJO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales (Brujo Enano del Caos)
Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1 R*).

Reglas Especiales (Maestro Brujo Enano del Caos)
Magia Enanos del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Gran Brujo Enano del Caos)
Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

MAGIA ENANOS DEL CAOS

Al principio de la Fase de Monstruos, un Brujo Enano del Caos puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos, dependiendo de su Valuación Mágica. Tira el número indicado de D6 en la siguiente tabla para determinar qué hechizos son lanzados:

1 Rugido de Maldición. En este turno todos los Monstruos consiguen +1 Ataque.





1 Rugido de Muerte. El Hechicero Enano del Caos adopta la forma del Mágico dios toro Hashut, que agitando su cabeza cornuda emite un terrorífico rugido que alenta a los secuaces a actuar. Este turno todos los Monstruos obtienen +1 Ataque.

2 Erupción. Bajo los pies del Aventurero hace erupción una lengua de magma. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado. Sufre 5D6 Heridas, modificadas por su Resistencia y armadura como es habitual.

3 Nube de Cenizas. El subterráneo se llena repentinamente de una nube de humo y ceniza. Todos los Aventureros aplican un modificador de –2 a sus tiradas para Impactar durante su siguiente fase de Aventureros.

4 La Maldición del Brujo. El Brujo lanza una maldición a un Aventurero. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por este hechizo. A menos que el Aventurero tome una poción curativa o reciba un hechizo de curación, el Aventurero se convertirá en piedra y quedará fuera del juego hasta la próxima aventura. Si recibe el tratamiento tira 1D6. Con un resultado de 1, 2, 3 o 4 el Aventurero se aplica a sí mismo los siguientes modificadores hasta que el Brujo muera: -1 al Movimiento, -1 a su Iniciativa y –1 a la tirada para Impactar. En el momento en que el Brujo muera, recobrará sus atributos. Con un resultado de 5+ el hechizo no tiene ningún efecto.

5 Tormenta de Lava. Con un barrido majestuoso de su brazo el Brujo crea una lluvia de piedras de lava fundida. Se crean 2D6 piedras de lava y son distribuidas entre los Aventureros de manera uniforme. Cada piedra de lava causa 2D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6 Llamas de Azgorh. El Brujo exhala una llamarada de su boca. Coge un marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por el hechizo. El blanco y cada miniatura adyacente a él, sea amiga o enemiga, sufre 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Nota que el Brujo es la única miniatura inmune a los efectos de este hechizo.

· TABLAS DE LOS ENANOS DEL CAOS ·

TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Ogros Mercenarios	1D3
14-16	Guerreros Enanos del Caos	1D3+1
21-23	Enanos del Caos con Trabuco	1D3+1
24-26	Hobgoblins	1D6+2
31-33	Escorpiones Gigantes	2D6
34-36	Arañas Gigantes	2D6
41-43	Ratas Gigantes	2D6
44-46	Toros Centauro	1D3
51-53	Guerreros Enanos del Caos	1D3+1
54-56	Enanos del Caos con Trabuco	1D3+1
61-63	Hobgoblins	1D6+2
64-65	Arañas Gigantes	2D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	

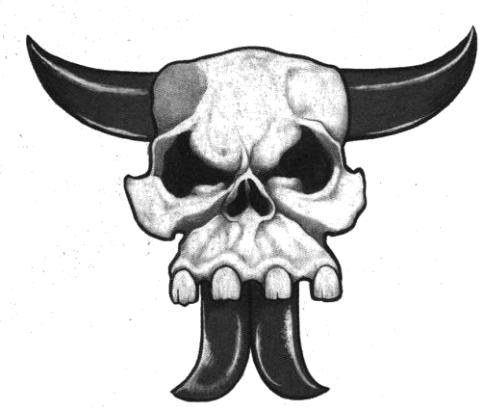


TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Toros Centauro	3
14-16	Guerreros Enanos del Caos	1D6+2
21-23	Hobgoblins	12
24-26	Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1D6 1D6
31-33	Escorpiones Gigantes	12
34-36	Mastines del Caos	1D6
41-43	Arañas Gigantes	12
44-46	Enanos del Caos con Trabuco	1D6+2
51-53	Ogros Mercenarios	3
54-56	Toros Centauro	3
61-63	Guerreros Enanos del Caos	1D6+2
64-65	Hobgoblins	12
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Enanos del Caos con Trabuco	8
14-16	Escorpiones Gigantes	12
21-23	Hobgoblins	2D6
24-26	Brujo Enano del Caos y Toros Centauro y Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1 3 8 8
31-33	Brujo Enano del Caos y Guerreros Enanos del Caos	1 1D6+2
34-36	Campeón Enano del Caos	1D3
41-43	Arañas Gigantescas	1D3
44-46	Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1D6+2 1D6+2
51-53	Guerreros Enanos del Caos	8
54-56	Enanos del Caos con Trabuco	8
61-63	Brujo Enano del Caos y Toros Centauro y Hobgoblins	1 3 12
64-65	Mastines del Caos	1D6+4
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Ogros Mercenarios	1D3+3
14-16	Campeón Enano del Caos y Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1 8 8
21-23	Arañas Gigantescas	1D3
24-26	Ogros Mercenarios y Enanos del Caos con Trabuco	1D3 8
31-33	Escorpiones Gigantes	3
34-36	Campeón Enano del Caos	1D6
41-43	Brujo Enano del Caos y Toros Centauro y Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1 3 8 8
44-46	Campeón Enano del Caos	1D6
51-53	Campeón Enano del Caos y Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1 8 8
54-56	Ogros Dragón	1D3
61-63	Toros Centauro	6
64-65	Arañas Gigantescas	1D3
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Campeón Toro Centauro y Toros Centauro	1 3
14-16	Cocatriz	1
21-23	Brujo Enano del Caos y Toros Centauro y Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1 3 8 8
24-26	Ogros Dragón	3
31-33	Campeón Enano del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1D6+2 8
34-36	Gorgona	1
41-43	Campeón Toro Centauro y Toros Centauro	1 3
44-46	Ogros Dragón	3
51-53	Brujo Enano del Caos y Toros Centauro y Guerreros Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco	1 3 8 8
54-56	Cocatriz	1
61-63	Campeón Enano del Caos	8
64-65	Gorgona	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Cocatriz	1
14-16	Brujo Enano del Caos y Campeón Toro Centauro y Enanos del Caos y Toros Centauro	1 1 8 8
21-23	Grifo	1
24-26	Maestro Brujo Enano del Caos y Toros Centauro y Enanos del Caos y Campeón Toro Centauro	1 3 8 1
31-33	Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco y Señor Enano del Caos	8 8 1
34-36	Hipogrifo	1
41-43	Toros Centauro y Campeón Toro Centauro y Héroe Toro Centauro	3 1 1
44-46	Cocatriz	1
51-53	Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco y Héroe Enano del Caos	8 8 1
54-56	Hipogrifo	1
61-63	Gorgonas	3
64-65	Grifo	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Héroe Toro Centauro y Campeón Toro Centauro	1 3
14-16	Ogros Dragón y Campeón Ogro Dragón	3 1
21-23	Maestro Brujo Enano del Caos y Enanos del Caos con Trabuco y Toros Centauro y Señor Enano del Caos	1 8 3 1
24-26	Hidra	1
31-33	Lammasu y Campeón Toro Centauro y Enanos del Caos y Héroe Toro Centauro	1 1 8 1
34-36	Cocatriz	1
41-43	Gran Tauro y Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco y Señor Enano del Caos	1 8 8 1
44-46	Gigante	1
51-53	Mantícora	1
54-56	Serpiente Alada	1
61-63	Gran Tauro	1
64-65	Quimera	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8

D66	Tipo	Número
11	Tira dos veces en esta tabla	
12-13	Dragón	1
14-16	Lammasu y Héroe Toro Centauro	1 1
21-23	Hidra	1
24-26	Gigante	1
31-33	Maestro Brujo y Enanos del Caos con Trabuco y Campeón Toro Centauro y Señor Enano del Caos y Señor Toro Centauro	1 8 4 1 1
34-36	Gran Tauro y Héroe Toro Centauro y Campeón Toro Centauro	1 1 3
41-43	Gran Maestro Brujo y Enanos del Caos con Trabuco y Héroe Toro Centauro	1 6 1D3
44-46	Gigante	1
51-53	Quimera	1
54-56	Gran Tauro y Héroe Toro Centauro y Campeón Toro Centauro	1 1 3
61-63	Mantícora	1
64-65	Dragón	1
66	Tira dos veces en esta tabla	

TABLA DE NIVEL 9		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 10	
12-13	Brujo Enano del Caos y Campeón Toro Centauro y Enanos del Caos y Héroe Toro Centauro y Señor Toro Centauro	1 3 8 3 1
14-16	Gran Dragón	1
21-23	Dragón	1
24-26	Gran Tauro y Enanos del Caos y Enanos del Caos con Trabuco y Señor Enano del Caos	1 8 8 1
31-33	Gran Maestro Brujo montado en Lammasu y Campeón Enano del Caos y Señor Enano del Caos	1 1 6 1
34-36	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
41-43	Campeón Enano del Caos y Lammasu y Gran Maestro Brujo	12 1 1
44-46	Gran Maestro Brujo y Campeón Toro Centauro y Señor Enano del Caos y Señor Toro Centauro	1 3 3 2
51-53	Dragón	1
54-56	Campeón Toro Centauro y Héroe Toro Centauro y Señor Toro Centauro	3 3 1
61-63	Gran Dragón	1
64-65	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
66	Tira en la Tabla de Nivel 10	

TABLA DE NIVEL 10		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira dos veces en esta tabla	
12-13	Gran Tauro y Dragón	1 1
14-16	Gran Dragón	1
21-23	Dragón Emperador	1
24-26	Gran Tauro y Gigante	1 1
31-33	Gran Maestro Brujo y Lammasu y Héroe Toro Centauro y Señor Toro Centauro y Señor Enano del Caos	1 1 3 1 3
34-36	Campeón Enano del Caos y Lammasu y Gran Maestro Brujo	12 1 1
41-43	Campeón Toro Centauro y Héroe Toro Centauro y Señor Toro Centauro	1 1D6 1D6
44-46	Gran Tauro y Dragón	1 1
51-53	Dragón Emperador	1
54-56	Ogro Dragón Shaggoth y Campeón Ogro Dragón	1 3
61-63	Maestro Brujo Enano del Caos y Campeón Toro Centauro y Enanos del Caos y Héroe Toro Centauro y Señor Toro Centauro	1 3 8 3 1
64-65	Gran Dragón	1
66	Tira dos veces en esta tabla	



· ELFOS OSCUROS ·

Los Elfos Oscuros son la raza malvada de los Altos Elfos. Son maestros de la Magia Oscura y posiblemente la raza más cruel en el mundo de Warhammer. Hace mucho tiempo acogieron a los Dioses del Caos y siguieron el camino de la oscuridad. Desde su reino oscuro de Naggaroth, envían Guerreros Elfos Oscuros, Brujos y Asesinos a difundir sus venenosas doctrinas a todo el mundo Warhammer.

· ELFOS OSCUROS ·

Los Elfos Oscuros son rencorosos, embusteros y sangrientos. Son conocidos en todo el mundo por sus actos de depravación y su habilidad en armas.

ASESINOS ELFOS OSCUROS

Los Asesinos Elfos Oscuros tienen pocos iguales en el combate. Son los más letales y perversos. Entrenados desde su nacimiento en las artes de la muerte y la guerra, son los maestros del subterfugio y los venenos. Un simple arañazo de alguno de estos venenos basta para causar a un hombre un paroxismo agónico mientras sus nervios arden, su corazón explota o sus huesos se resquebrajan y se rompen.

	Guerrero Elfo O.	Paladín E. O.	Héroe E. O.	Señor E. O.	Asesino E. O.
Heridas:	6	14	25	34	12
Movimiento:	5	5	5	5	5
H. Armas:	4	5	6	7	9
H. Proyect:	3+	2+	1+	A	A
Fuerza:	3	4	4	4	4
Resistencia:	3 (4)	3 (5)	4 (8)	4 (8)	4
Iniciativa:	6	7	8	9	10
Ataques:	1	2	3	4	2
Oro (Unidad):	100	480	1040	1600	410
Armadura:	1	2	4	4	-
Daño:	1D6	2D6	2D6	3D6	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GUERRERO E. O.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN E. O.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
HÉROE E. O. :	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
SEÑOR E. O. :	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
ASESINO E. O. :	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Reglas Especiales (Guerrero Elfo Oscuro)
Armado con Ballesta (F4); Esquivar 6+; Odio Elfos.

Reglas Especiales (Paladín Elfo Oscuro)
Odio Elfos; Esquivar 6+; Arma Mágica..

Reglas Especiales (Héroe Elfo Oscuro)
Esquivar 4+; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Señor Elfo Oscuro)
Esquivar 4+; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Asesino Elfo Oscuro)
Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Odio Elfos; Espada Supurante.



· ELFOS OSCUROS SEÑORES DE LAS BESTIAS ·

Los Elfos Oscuros Señores de las Bestias son guerreros que controlan una manada de Mastines del Caos o Mastines de Guerra en combate, dirigiéndoles contra los Aventureros a latigazos.

	Elfo Oscuro S. Bestias	Mastín del Caos	Mastín de Guerra
Heridas:	15	8	6
Movimiento:	5	6	5
H. Armas:	5	4	4
H. Proyect:	2+	-	-
Fuerza:	4	4	3
Resistencia:	3 (5)	4 (6)	3
Iniciativa:	7	4	6
Ataques:	2	2	1
Oro (Unidad):	150	160	130
Armadura:	2	2	-
Daño:	1D6	1D6	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
SEÑOR BESTIAS:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
MASTÍN CAOS:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
MASTÍN GUERRA:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales (E. Oscuro Señor de las Bestias)
Armado con Ballesta (F5); Controla Bestias; Odio Elfos.

Reglas Especiales (Mastín del Caos)
Emboscada 5+; Atacar en Tropel.

Reglas Especiales (Mastín de Guerra)
Emboscada 5+; Atacar en Tropel.

CONTROLA BESTIAS

El Elfo Oscuro Señor de las Bestias controla una jauría de bestias durante el combate, azuzándola con látigos a los Aventureros. Tira 1D6 para determinar la composición de la jauría de cada Señor de las Bestias. Con un resultado de 1-3 son 1D6 Mastines del Caos. Con un resultado de 4-6 son 1D6 Mastines de Guerra. Al colocar el Señor de las Bestias sobre el tablero, las bestias siempre se colocan antes que el Señor de las Bestias.

· HECHICEROS ELFOS OSCUROS ·



	Hechicero Elfo O.	Paladín Hechic.	Maestro Hechic.	Señor Hechic.
Heridas:	12	20	30	41
Movimiento:	5	5	5	5
H. Armas:	4	4	4	4
H. Proyect:	3+	3+	3+	3+
Fuerza:	3	4	4	4
Resistencia:	4	4 (5)	4 (6)	4(7)
Iniciativa:	7	7	8	9
Ataques:	1	1	2	3
Oro (Unidad):	590	1210	2190	3280
Armadura:	-	1	2	3
Daño:	1D6	1D6	2D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
HECHICERO E. O.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN HECHI.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
MAESTRO HECHI.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
SEÑOR HECHI.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales (Hechicero Elfo Oscuro)
Magia Elfos Oscuros 1; Odio Elfos; Resistencia Mágica 6+; Objeto Mágico.

Reglas Especiales (Paladín Hechicero Elfo Oscuro)
Magia Elfos Oscuros 2; Odio Elfos; Resistencia Mágica 5+; Objeto Mágico; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Maestro Hechicero Elfo Oscuro)
Magia Elfos Oscuros 3; Odio Elfos; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Gran Maestro Hechicero Elfo Oscuro
Emboscada Mágica A; Magia Elfos Oscuros 4; Odio Elfos; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

MAGIA ELFOS OSCUROS

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Hechicero Elfo Oscuro puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos. Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar cuál.

2-4 Fallo. El Hechicero no lanza este hechizo.

5 Lujuria de Batalla. El Hechicero da (1 x Nivel de Subterráneo) extra de Ataques a los Monstruos que se encuentren combatiendo contra los Aventureros, distribuidos de la forma más uniforme posible.

6 Rayo de Perdición. Un rayo de fuego negro estalla de la palma del Hechicero hacia uno de los Aventureros. Coge un Marcador de Aventurero para determinar a qué Aventurero impacta. El Rayo de Perdición inflige (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

7 Oscura Mano de Destrucción. El Hechicero puede atacar a uno de los Aventureros que tenga adyacente, si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero para determinar a cual. Tira 1D6 para el Aventurero y suma su Fuerza. Tira 2D6 para el Hechicero y suma su Fuerza. El resultado más alto gana. Si el Aventurero gana el hechizo falla. Si gana el Hechicero el Aventurero sufre (2 x Nivel de Subterráneo) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura. Si el Hechicero Elfo Oscuro no se encuentra en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada en esta tabla.

8 Viento de Espadas. El Hechicero convoca una tormenta de espadas. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el Aventurero afectado. Ese Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo)D6 Heridas, modificadas por Resistencia y armadura como de costumbre.

9 Destrucción de Almas. El Hechicero crea una tormenta de Magia Oscura. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma su Resistencia al resultado. Si el resultado es menor que el Nivel de Subterráneo, el Aventurero sufre (1D6 + Nivel de Subterráneo) de Heridas y el Hechicero recupera la misma cantidad. El Hechicero nunca puede ganar más Heridas de sus Iniciales. Si el Aventurero ve reducidas a cero sus Heridas muere inmediatamente y solo puede ser traído de nuevo a la vida mediante hechizos u objetos mágicos que resuciten a los muertos.

10 Horror Negro de Arnizipal. El Hechicero invoca una corrosiva nube de oscuridad, atrapando a los Aventureros. Tira 1D6 por cada Aventurero y suma la Fuerza al resultado. Si el total es 7 o más, no sufre los efectos del hechizo. Si el resultado es 6 o menos, el Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) D6 Heridas, sin modificadores por armadura.

11 La Maldición de Nagash. El Hechicero causa cortes en el cuerpo del Aventurero abriendo su carne. Coge un Marcador de Aventurero para determinar cuál es el afectado. Durante un turno el Aventurero es incapaz de moverse, ni de disparar armas de proyectiles, y tiene –2 a todas sus tiradas para Impactar.

Ahora, y al principio de cada turno subsiguiente, el mismo Aventurero pierde (1 x Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura hasta que el Hechicero esté muerto.

12 Transformación de Kadon. El Hechicero se transforma en uno de los siguiente Monstruos. Tira 1D6: **1-2** Serpiente Alada, **3-4** Quimera, **5** Mantícora, **6** Hidra. Si la transformación convierte al Hechicero en un Monstruo de menos valor que él, repite la tirada de Hechizo. Consulta la sección de Monstruos del Bestiario para los detalles y el perfil de estos Monstruos. El Hechicero está transformado hasta que él o los Aventureros mueren. Mientras está transformado no puede lanzar más hechizos.



· GUARDIA NEGRA DE NAGGAROTH ·

Desde niños, se les enseñan las habilidades necesarias para formar parte de la elite. Tan pronto como pueden, estos jóvenes novicios se enfrentan entre ellos a muerte, de manera que solo los más fuertes e inteligentes sobreviven convertidos en asesinos despiadados. Hay que temer los Ataques despiadados que ejercen con sus alabardas.

	Guardia Negra de Naggaroth
Heridas:	6
Movimiento:	5
H. Armas:	5
H. Proyectiles:	3+
Fuerza:	4
Resistencia:	3 (5)
Iniciativa:	7
Ataques:	1
Oro (Unidad):	150
Armadura:	2
Daño:	1D6



HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales
Armado con Alabardas; Combate en Filas; Odio Elfos.





· ELFAS BRUJAS ·

Antes de la batalla, las elfas brujas beben sangre mezclada con hierbas venenosas que les impulsa a un estado frenético de sed de sangre. No llevan escudos, ya que no les preocupa su propia protección, y van armadas con espadas afiladas y largos cuchillos con la hoja impregnada de veneno. Una vez que el combate ha empezado, las elfas brujas se lanzan sobre sus enemigos en una tormenta de hojas envenenadas.

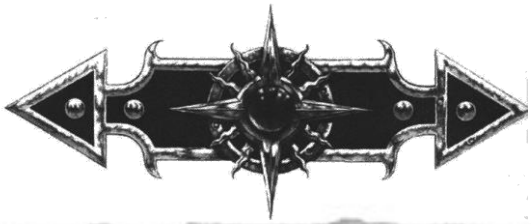
	Elfa Bruja	Paladín Elfa Bruja
Heridas:	11	13
Movimiento:	5	5
H. Armas:	4	5
H. Proyectiles:	3+	2+
Fuerza:	3	4
Resistencia:	3	3
Iniciativa:	6	7
Ataques:	1	2
Oro (Unidad):	140	600
Armadura:	-	-
Daño:	1D6	1D6



HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ELFA BRUJA:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN E. B.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Elfa Bruja):
Frenesí 4+; Odio Elfos.

Reglas Especiales (Paladín Elfa Bruja)
Frenesí 3+; Odio Elfos.



· TABLAS DE LOS ELFOS OSCUROS ·

TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Elfas Brujas	1D6
14-16	Asesino Elfo Oscuro	1
21-23	Guerreros Elfos Oscuros	1D6+3
24-26	Mastín de Guerra	2D3
31-33	Guardia Negra de Naggaroth	1D6+2
34-36	Arañas Gigantes	2D6
41-43	Elfas Brujas	1D6
44-46	Asesino Elfo Oscuro	1
51-53	Guerreros Elfos Oscuros	1D6+3
54-56	Mastín de Guerra	1D6
61-63	Guardia Negra de Naggaroth	1D6+2
64-65	Arañas Gigantes	2D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	



TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Mastines del Caos	1D6
14-16	Guardia Negra de Naggaroth	2D6
21-23	Guerreros Elfos Oscuros	2D6
24-26	Mastines del Caos	1D6+1
31-33	Mastines de Guerra	1D6+6
34-36	Elfas Brujas	6
41-43	Arañas Gigantes	12
44-46	Asesino Elfo Oscuro	1
51-53	Mastines del Caos	1D6+1
54-56	Guardia Negra de Naggaroth	2D6
61-63	Guerreros Elfos Oscuros	2D6
64-65	Elfas Brujas	6
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Elfas Brujas y Guardia Negra de Naggaroth	1D6 2D6
14-16	Elfas Brujas y Asesino Elfo Oscuro	6 1
21-23	Mastines del Caos	1D6+3
24-26	Guerreros Elfos Oscuros y Guardia Negra de Naggaroth	1D6 12
31-33	Guerreros Elfos Oscuros	2D6
34-36	Asesino Elfo Oscuro	1D3
41-43	Elfas Brujas	2D6
44-46	Guardia Negra de Naggaroth	2D6
51-53	Mastines del Caos	1D6+3
54-56	Guerreros Elfos Oscuros	2D6
61-63	Guardia Negra de Naggaroth	2D6
64-65	Asesino Elfo Oscuro	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Elfa Bruja Campeón	1D6
14-16	Señor de las Bestias y 1-3 Mastín del Caos 4-6 Mastín de Guerra	1 1D6 1D6
21-23	Campeón Elfo Oscuro	1D3
24-26	Hechicero Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	1 1D3
31-33	Elfa Bruja Campeón	1D6
34-36	Asesino Elfo Oscuro	1D3
41-43	Campeón Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	1 1D6
44-46	Elfa Bruja Campeón y Elfas Brujas	1 1D6
51-53	Campeón Elfo Oscuro y Guardia Negra de Naggaroth	1 1D6
54-56	Asesino Elfo Oscuro	1D3
61-63	Campeón Elfo Oscuro	1D3
64-65	Hechicero Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	1 1D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Elfos Oscuros y Elfas Brujas y Asesino Elfo Oscuro y Héroe Elfo Oscuro	2D6 1D6 1D6 1
14-16	Guerreros Elfos Oscuros y Campeón Elfos Oscuro	2D6 6
21-23	Señor de las Bestias y 1-3 Mastín del Caos 4-6 Mastín de Guerra	2 1D6+4 2D6
24-26	Elfa Bruja Campeón	6
31-33	Hechicero Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	1 2D6
34-36	Gorgona	1
41-43	Campeón Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	6 2D6
44-46	Asesino Elfo Oscuro	1D6
51-53	Señor de las Bestias y 1-3 Mastín del Caos 4-6 Mastín de Guerra	2 1D6+4 2D6
54-56	Cocatriz	1
61-63	Campeón Elfo Oscuro	6
64-65	Gorgona	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Cocatriz	1
14-16	Elfos Oscuros y Elfas Brujas y Asesino Elfo Oscuro y Héroe Elfo Oscuro	12 6 6 1
21-23	Grifo	1
24-26	Campeón Elfo Oscuro y Asesino y Señor Elfo Oscuro	1D6 1D3 1
31-33	Hechicero Elfo Oscuro y Asesino Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	1 3 12
34-36	Hipogrifo	1
41-43	Hechicero Elfo Oscuro y Campeón Elfo Oscuro y Señor Elfo Oscuro	1 3 1
44-46	Cocatriz	1
51-53	Hechicero Elfo Oscuro y Campeón Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros	1 6 6
54-56	Hipogrifo	1
61-63	Gorgonas	3
64-65	Grifo	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Campeón Elfo Oscuro y Héroe Elfo Oscuro	4 1
14-16	Elfa Bruja Campeón y Señor Elfo Oscuro	6 1
21-23	Hechicero Elfo Oscuro y Asesino Elfo Oscuro y Guerreros Elfos Oscuros y Elfa Bruja Campeón	1 1D3 8 1D6
24-26	Hidra	1
31-33	Hechicero del Caos y Campeón del Caos y Guerreros del Caos y Héroe del Caos	1 1D6 6 1
34-36	Cocatriz	1
41-43	Asesino Elfo Oscuro y Campeón Elfo Oscuro y Señor Elfo Oscuro	1D3 2D6 2
44-46	Gigante	1
51-53	Mantícora	1
54-56	Serpiente Alada	1
61-63	Hidra	1
64-65	Quimera	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8

D66	Tipo	Número
11	Tira dos veces en esta tabla	
12-13	Dragón	1
14-16	Mantícora	1
21-23	Hidra	1
24-26	Gigante	1
31-33	Campeón Hechicero y Campeón Elfo Oscuro y Héroe Elfo Oscuro y Señor Elfo Oscuro	1 1D6 1 1
34-36	Maestro Hechicero y Campeón Elfo Oscuro y Señor Elfo Oscuro	2 6 1
41-43	Maestro Hechicero y Campeón Elfo Oscuro y Héroe Elfo Oscuro	1 6 1
44-46	Gigante	1
51-53	Quimera	1
54-56	Gran Maestro Hechicero y Campeón Elfo Oscuro y Elfa Bruja Campeón	1 1D3 1D6
61-63	Mantícora	1
64-65	Dragón	1
66	Tira dos veces en esta tabla	

· GIGANTES ·

Los Gigantes son excepcionalmente escasos en los territorios habitados del Viejo Mundo, puesto que fueron perseguidos prácticamente hasta la extinción por los Caballeros Bretonianos y los enloquecidos Enanos Matagigantes. En las tierras del Norte son más comunes, ya que son territorios salvajes y vírgenes llenas de cuevas en las que a los Trolls y a los Gigantes les encantan para establecer sus hogares.

Los Gigantes son seres enormes, pero no especialmente inteligentes; de hecho, la mayoría son bastante cazurros. Los Gigantes consideran a cualquier ser viviente más pequeño que ellos como posible comida, incluyendo a los humanos y otros seres inteligentes.

Heridas:	64	**Iniciativa**:	3
Movimiento:	6	**Ataques**:	Especial
H. Armas:	3	**Oro (Unidad)**:	2000
H. Proyectiles:	4+	**Armadura**:	5
Fuerza:	7	**Daño**:	5D6
Resistencia:	6 (11)		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales
Miedo 11; Ataques Gigantes; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.

ATAQUES GIGANTES

Los Gigantes son criaturas grandes e imprevisibles y nunca se sabe qué tipo de ataque realizarán. Al principio de cada Fase de Monstruos tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar que hace.

1 GOLPEAR CON EL GARROTE. Debido a su alcance el Gigante puede golpear a un Aventurero que se encuentre a dos recuadros de él. Coge un Marcador de Aventurero y determina a qué Aventurero ataca. El Gigante hace 1D6 Ataques contra el blanco, tirando para Impactar de manera normal. Calcula el daño de manera normal, pero ignora cualquier modificador de armadura del blanco.

2 GOLPE DE BARRIDO CON EL GARROTE. Debido a su alcance el Gigante golpea a todos los Aventureros que se encuentren como mucho a dos recuadros. Tira 3D6 para cada blanco que pueda ser impactado. Cada dado cuyo resultado sea 4, 5 o 6 causa las mismas Heridas, sin modificador por armadura. Cualquier dado cuyo resultado sea 1, 2 o 3 no impacta ya que el Aventurero lo esquiva.

3 PATADA. El Gigante levanta su enorme bota y le da una patada a un Aventurero adyacente. Si hay más de un Aventurero coge un Marcador de Aventurero para ver a quién le propina la patada. El Aventurero que sufre un puntapié es enviado directamente a 7 recuadros en línea recta lejos del Gigante. Si el Aventurero impacta contra una pared antes de alcanzar esta distancia sufre 1D6 Heridas sin modificador por armadura, por cada recuadro que no voló, más la fuerza del Gigante (7). Por ejemplo, si recorre volando 2 casillas antes de darse contra un muro sufre (7-2)=5D6 Heridas más la fuerza 7 del gigante sin modificar por Armadura.

4 AGARRAR. Debido a su alcance el Gigante puede escoger a un Aventurero que se encuentre a dos recuadros de él. Coge un Marcador de Aventurero al azar. Pon la miniatura en la base del Gigante y tira:

1 Apretón. El Gigante aplasta al Aventurero. El Aventurero sufre 7D6 Heridas. Tira de nuevo en esta subtabla.
2 Lanzar contra los Aventureros. El Gigante lanza al Aventurero contra sus compañeros. Coge un marcador de Aventurero para ver quién es el objetivo. Tira 7D6 y separa los resultados pares y los resultados impares. El Aventurero que ha sido lanzado sufre el número total de Heridas pares, y el Aventurero que recibe el impacto de su compañero sufre el total de dados impares de Heridas. Ninguno de los dos Aventureros debe aplicar modificadores por Resistencia o armadura. El Aventurero lanzado por el aire se pone boca abajo y se sitúa en el recuadro que ocupaba su compañero, mientras el Aventurero Objetivo se levanta una casilla más allá, moviendo lo necesario al resto.
3 Golpear contra el techo. El Gigante agarra al Aventurero por los pies y balanceándolo empieza a golpearlo repetida y alegremente contra el techo de la estancia, Por supuesto esto no es nada bueno para el Aventurero. El Gigante golpea 1D6 veces contra el techo, infligiendo 7 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura, cada vez que impacta. Tira de nuevo en esta tabla.
4 Comer. El Gigante empieza a morder al Aventurero con sus enormes dientes. El Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si el resultado del dado es un 2, 3, 4, 5 o 6 el Gigante continúa el siguiente turno masticando al Aventurero, aun que vea reducidas sus Heridas a cero o menos. Tira otro 1D6 para las Heridas. El proceso continúa hasta que el resultado de la tirada sea 1, momento en el cual el Gigante pierde el interés en la presa y lo suelta en el recuadro donde lo cogió. Pon al Aventurero boca abajo. Si el Aventurero ve reducidas sus Heridas a –50, el Gigante se lo traga, impidiendo de este modo cualquier reanimación.
5 Meter en el saco. El Aventurero coge al Aventurero y lo mete apresuradamente en el saco. El interior de la bolsa es un sitio apestoso y oscuro, lleno de todo tipo de cosas horribles. En un rincón hay un minero Enano, viejo y enjuto que fatigosamente le da una llave al Aventurero y le dice: Esta es la llave del rastrillo. El Aventurero no sufre ningún ataque por parte del Gigante mientras tenga enemigos contra los que luchar. Si el Gigante mata a los otros Aventureros, este es comido por el Gigante. El Aventurero puede salir del saco si el Gigante es matado, colócalo en cualquier recuadro vacío de la estancia. Una vez libre el Aventurero pierde un turno por el susto.
6 Meter en el saco a Otro. El Gigante mete en su saco a un Aventurero como se explica arriba, pero ante la perspectiva de una suculenta cena el Gigante coge a otro Aventurero e inmediatamente tira de nuevo en esta tabla.

5 SALTAR. El Gigante salta sobre un Aventurero adyacente. Si hay más de uno coge un Marcador de Aventurero al azar. La víctima sufre 1D6 Ataques, resolviendo las Heridas de modo normal. Si el Aventurero reduce sus Heridas a 0, el Gigante realizará otro 1D6 saltos sobre el Aventurero adyacente más cercano. Repetirá hasta que el Gigante no logre matar al Aventurero dentro del número de Ataques o haya matado a todos.

6 GRITAR Y VOCEAR.
El Gigante vocea a los Aventureros. Los Gigantes apestan y tienen voces ensordecedoras. Tira 2D6 para cada Aventurero. Si el total es = o > que la suma de la Resistencia y la Fuerza del Aventurero, se ponen boca abajo (ver Aventureros boca abajo). No sufren Heridas.

· MONSTRUOS ·

En los profundos túneles laberínticos y los pasillos más lúgubres bajo las antiguas montañas del mundo de Warhammer, hay malvadas criaturas que os aguardan al acecho en la oscuridad. Unos son pequeños y endiablados, con corazones llenos de rabia y rencor. Otros en cambio, son furiosas bestias con tal poder que podrían paralizar de miedo a más de algún Aventurero.

· TORO CENTAURO ·

Los Toros Centauros son creaciones del caos a partir de los Enanos del Caos para ser los guardianes de sus templos. Los Toro Centauros tienen cuerpo de toro y torso de Enano del Caos, consiguiendo la fuerza y velocidad de un toro, y la inteligencia y mentalidad de un enano.

	Toro Centauro	Paladín Toro Ce.	Héroe Toro Ce.	Señor Toro Ce.
Heridas:	12	23	32	42
Movimiento:	8	8	8	8
H. Armas:	4	5	6	7
H. Proyect:	4+	3+	2+	1+
Fuerza:	4	5	5	5
Resistencia:	4 (6)	4 (6)	5 (8)	5 (8)
Iniciativa:	3	4	5	6
Ataques:	2	3	4	5
Oro (Unidad):	410	1060	2320	3680
Armadura:	2	2	3	3
Daño:	1D6/2D6(5+)	2D6	3D6/4D6(5+)	4D6/5D6(5+)

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TORO CENTAURO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN TORO CE.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
HÉROE TORO CE.:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
SEÑOR TORO CE.:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

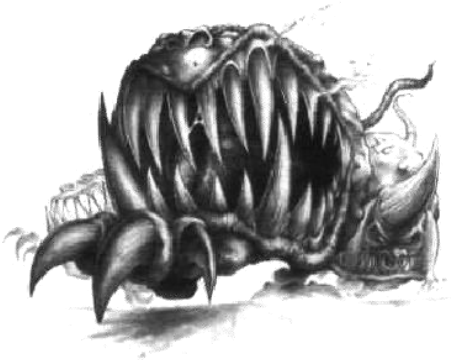
Reglas Especiales (Toro Centauro)
Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.

Reglas Especiales (Paladín Toro Centauro)
Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Héroe Toro Centauro)
Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Señor Toro Centauro)
Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica.





· GARRAPATOS CAVERNÍCOLAS ·

Los garrapatos son extrañas bestias, mitad setas, mitad carne, pero la mayor parte, son dientes y garras. Aunque son criaturas salvajes y peligrosas, se pueden conducir hacia el enemigo mediante instigadores y el sonido de los tambores.

	Garrapato Salvaje	Garrapato Adiestrado
Heridas:	3	3
Movimiento:	Especial	Especial
H. Armas:	4	4
H. Proyectiles:	-	-
Fuerza:	5	5
Resistencia:	3	3
Iniciativa:	5	5
Ataques:	2	2
Oro (Unidad):	200	200
Armadura:	-	-
Daño:	1D6	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GARRA. SALVAJE:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
GAR. ADIESTRADO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales (Garrapato Salvaje)
Ataque de Garrapato Salvaje; Destrabarse.

Reglas Especiales (Garrapato Adiestrado)
Destrabarse.

ATAQUE DE GARRAPATO SALVAJE

Cuando los Garrapatos aparecen y al principio de todas las Fase de Monstruos posteriores que estén, tira 1D6 por cada Garrapato. Con un resultado de 1, el Garrapato se queda dormido y no hace nada en ese turno. Con un resultado de 2, 3 o 4, ataca a uno de los Aventureros inmediatamente. Coge un Marcador de Aventurero para ver a qué Aventurero ataca. Con un resultado de 5 o 6, el Garrapato ataca al Monstruo más cercano. Si hay más de un Objetivo Potencial que pueda ser atacado utiliza los dados para ver a qué Monstruo ataca.

· CENTAUROS ·

A menudo establecidos en los llanos de los Desiertos del Caos, los brutales Centauros en ocasiones descienden a las antiguas fortalezas Enanas junto con los Hombres Bestia y los Guerreros del Caos en búsqueda de tesoros. Su temperamento depravado puede solamente ser saciado con acciones de la naturaleza más sanguinaria.

	Centauro	Paladín Centauro	Héroe Centauro
Heridas:	12	27	40
Movimiento:	8	8	8
H. Armas:	3	4	5
H. Proyectiles:	3+	2+	1+
Fuerza:	4	5	5
Resistencia:	3	3 (5)	4(8)
Iniciativa:	3	4	5
Ataques:	2	3	4
Oro (Unidad):	300	1000	2200
Armadura:	-	2	4
Daño:	2D6	2D6/3D6(5+)	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CENTAURO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
PALADÍN CENT.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
HÉROE CENTAURO:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Centauro)
Armado con Arcos (F4); Miedo 4.

Reglas Especiales (Paladín Centauro)
Armado con Arco (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Héroe Centauro)
Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.

· QUIMERA ·

Las Quimeras son Monstruos grandes y depravados, que se encuentran entre los más temibles que acechan en el Viejo Mundo. Estas feroces criaturas tienen tres cabezas bestiales: una parecida a la de un león, otra con cuernos como un carnero y la tercera reptiliana y escamosa como la de un dragón. Su voluminoso cuerpo es poderoso y ágil y sus garras largas y afiladas. La Quimera también dispone de una cola con púas venenosas y de enormes alas. Es una criatura muy peligrosa e imposible de dominar totalmente, aunque muchos lo han intentado a costa de su vida.

Heridas:	60	Ataques:	6
Movimiento:	6	Oro (Unidad):	2500
H. Armas:	4	Armadura:	3
H. Proyectiles:	-	Daño:	3D6/4D6(5+)
Fuerza:	7	Resistencia:	6 (9)
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales:
Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.

· BASILISCO ·

El Basilisco es una terrible criatura, un dragón hibrido nacido del cruce entre un gallo y una serpiente. Dispone de un fornido cuerpo cubierto con escamas y plumas. Unas poderosas alas coriáceas le permiten surcar los cielos, desde donde pican sobre sus enemigos y los desgarran con sus afiladas garras. También tiene un temible pico cubierto por una horrenda barba de gallo, que le dan una apariencia rarísima y espantosa. La cicatriz puede petrificar sus enemigos con su mágica mirada, literalmente convirtiéndolos en piedra. Esta extraña habilidad les hace muy difíciles de combatir.

Heridas:	26	Ataques:	3
Movimiento:	4	Oro (Unidad):	1500
H. Armas:	3	Armadura:	-
H. Proyectiles:	-	Daño:	3D6/4D6(5+)
Fuerza:	4	Resistencia:	4
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Miedo 10; Volar; Petrificar.

· OGROS DRAGÓN ·

Los Ogros Dragón son antiguos, brutales reptiles que viven en lo más profundo de las cuevas en las montañas. La gente del norte dice que, cuando los relámpagos hienden el cielo nocturno y el rugido del trueno muerte la tierra, los Ogros Dragón se están despertando y están combatiendo entre sí en los picos de las Montañas del Fin del Mundo, y su premio es la guerra eterna.

	Ogro Dragón	Paladín Ogro Dragón	Héroe Ogro Dragón.
Heridas:	40	44	53
Movimiento:	6	6	6
H. Armas:	4	5	6
H. Proyect:	5+	4+	3+
Fuerza:	5	6	6
Resistencia:	5 (7)	5 (7)	6 (8)
Iniciativa:	2	3	4
Ataques:	3	4	5
Oro (Unidad):	870	1550	3300
Armadura:	2	2	2
Daño:	2D6	2D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OGRO DRAGÓN:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN O. DRA.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
HÉROE O. DRA.:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Ogro Dragón)
Miedo 8.

Reglas Especiales (Paladín Ogro Dragón)
Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Héroe Ogro Dragón)
Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.



· DRAGONES ·

Los Dragones son una raza increíblemente ancestral, cuyos antepasados vivieron miles de años antes de que los Elfos o los Hombres se asentaran por primera vez en el Viejo Mundo. Actualmente son poco numerosos si consideramos cuantos hubo en la antigüedad, cuando el cielo estaba repleto de Dragones y de los profundos rugidos de los Dragones Fríos que luchaban por la supremacía en los cielos de aquella era primitiva. Los que sobreviven en la actualidad son criaturas solitarias, que pasan la mayor parte de su tiempo durmiendo en profundas madrigueras bajo las montañas. A los Dragones les encanta acumular oro y joyas a lo largo de los años. Muchos Aventureros y buscadores de tesoros han muerto intentando entrar en sus cámaras de tesoro, pues cuando un Dragón despierta poco se puede hacer ante su inmenso poder.

	Dragón	Gran Dragón	Dragón Emperador
Heridas:	74	84	94
Movimiento:	6	6	6
H. Armas:	6	7	8
H. Proyect:	-	-	-
Fuerza:	6	7	8
Resistencia:	6 (12)	7 (11)	8 (13)
Iniciativa:	8	7	6
Ataques:	7	8	9
Oro (Unidad):	4500	6000	7500
Armadura:	6	7	8
Daño:	6D6	6D6/7D6(5+)	8D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DRAGÓN:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
GRAN DRAGÓN.:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
EMPERADOR DRA.:	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Reglas Especiales (Dragón)
Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.

Reglas Especiales (Gran Dragón)
Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia Caos 1; Terror 13; Ates. Tesoro +1.

Reglas Especiales (Dragón Emperador)
Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 3D6; Monstruo Enorme; Magia Caos 2; Terror 14; Ates. Tesoro +2.

ALIENTO DE DRAGÓN

Hay muchos tipos de Dragones en los oscuros túneles y cavernas del Mundo de Warhammer, cada uno con un tipo de aliento diferente. Los Dragones pueden exhalar mortíferas llamaradas, gases o descargas eléctricas.

El Aliento de Dragón se usa además de sus Ataques cuerpo a cuerpo normales. Para determinar qué tipo de Dragón han encontrado los Aventureros, y por consiguiente que tipo de Aliento tiene, tira 1D6 en la siguiente tabla:

1-2 Dragón de Fuego – Exhala fuego. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos Aventureros son envueltos por llamas y fuego. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros significa que todos son afectados. Si algún o algunos Aventureros se libran del fuego utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quién escapa. Cada Aventurero afectado por el fuego sufre 3D6 Heridas, sin modificador por armadura.



3 Dragón Negro – Exhala Humo. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos Aventureros son envueltos por los humos aceitosos. Si el resultado es mayor que el número de Aventureros significa que todos son afectados. Si algún o algunos Aventureros se libran del humo utiliza los Marcadores de Aventurero para determinar quién escapa. Tira 1D6 para cada Aventurero afectado por el humo, resta la Resistencia al resultado y multiplícalo por 2. El resultado indica cuánto D6 Heridas sufres, sin modificadores por Resistencia o armadura. *Por ejemplo, un Aventurero saca un 6 y su Resistencia es 4 = (6-4)x2=4D6 Heridas sin modificador por Resistencia o Armadura.*

4 Dragón Verde – Exhala Humos Corrosivos. Tira 1D6 para cada Aventurero y agrega su Resistencia. Si el resultado es 7 o más el Aventurero se libra de los efectos del humo. Si el resultado es 6 o menos el Aventurero sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

5 Dragón Azul – Escupe Electricidad. Los Dragones Azules generan cargas eléctricas que exhalan en forma de relámpagos eléctricos. Coge un Marcador de Aventurero para determinar a quién impacta. El Aventurero sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura. Después de resolverse el ataque, tira otro 1D6. Con un resultado de 3, 4, 5 o 6 el relámpago forma un arco voltaico impactando a otro Aventurero. Coge otro Marcador de Aventurero para determinar a quién. También sufre 2D6 Heridas, sin modificador por armadura. Este proceso se repite hasta que el relámpago no forma el arco voltaico (obteniendo 1 o 2).

6 Dragón Blanco – Exhala Niebla Fría. Los Dragones Blancos exhalan una niebla congelante tan fría que los enemigos alcanzados por ella quedan ateridos y congelados. Al principio de cada turno tira 1D6. El resultado indica cuántos de los Aventureros son envueltos por la niebla. Si el resultado es superior al número de Aventureros significa que todos son impactados. Si algún Aventurero se libra de la niebla coge un Marcador de Aventurero para determinar quién se libra. Cada Aventurero sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Además, mientras el Aventurero se descongela, durante un turno, ve reducido su movimiento a 1, podrá ser impactado automáticamente y cualquier situación que se deba resolver con los dados sólo será superada con un 6 natural. Las acciones que no necesitan el uso de dados pueden resolverse de manera normal.

ATESORAR TESORO +N

Los Dragones tienen su propio depósito de tesoro además del tesoro que se pueda encontrar por otra parte. Cuando un Dragón muera tira 1D6+N, donde N es el número que viene detrás de la entrada de Atesorar Tesoro, en la siguiente tabla para determinar qué contiene:

1 Oro. Cada Jugador puede tirar tantos D6 como quiera, sumando los resultados y multiplicando el total por 10 para determinar cuánto oro ha encontrado. Pero si alguno de los dados da como resultado un 1, el Aventurero no encuentra nada.

2-3 Tesoro de Estancia. Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Tesoros de Estancia para determinar lo que encuentran.

4-5 Tesoro de Estancia y Oro. Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Tesoros de Estancia para determinar lo que encuentran. Además, cada jugador puede tirar tantos D6 como quiera, sumando los resultados y multiplicando el total por 10 para determinar cuánto oro ha encontrado. Pero si alguno de los dados da como resultado un 1, el Aventurero no encuentra ningún oro extra.

6+ Tesoro de Estancia Objetivo. Cada Aventurero hace una tirada en la Tabla de Estancia Objetivo para determinar lo que encuentran.

· MURCIELAGOS GIGANTES ·

De las más oscuras cuevas vuelan gorjeando, estridentes nubes de Murciélagos Gigantes. Estas Monstruosidades, ocultas en las sombras, se abalanzan silenciosamente sobre sus presas y les desgarran haciéndoles jirones con sus dientes y garras.

Heridas:	1	**Ataques**:	1
Movimiento:	8	**Oro (Unidad)**:	15
H. Armas:	2	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	1D6
Fuerza:	2	**Resistencia**:	2
Iniciativa:	-		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Emboscada A; Volar.

· RATAS GIGANTES ·

No menos peligrosas que las criaturas más inteligentes son las manadas de Ratas Gigantes que moran en los rincones más sucios del Mundo Warhammer.

Hinchadas por comer nauseabundas cosas, estas Ratas han adquirido inmensas proporciones. Cuando se sienten arrinconadas, las Ratas Gigantes saltan sobre sus oponentes con un maniaco frenesí, embistiendo a la yugular de sus enemigos sin pensar en su propia seguridad.

Heridas:	1	**Ataques**:	1
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	25
H. Armas:	2	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	Especial
Fuerza:	3	**Resistencia**:	3
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Muerte súbita.



MUERTE SÚBITA

Las Ratas Gigantes tienen un ataque especial llamado Muerte Súbita. Realiza la tirada de ataque normal, pero tira 2D6+2 para calcular el daño. Cuando una Rata Gigante ha atacado al Aventurero tira 1D6.

Con un resultado de 3, 4, 5 o 6 la Rata Gigante se ha suicidado, ha atacado tan frenéticamente que ha muerto en el mismo- anótala en tu Hoja de Control de Aventurero.

· ESCORPIONES GIGANTES ·

Los húmedos pasadizos subterráneos y cuevas de las Montañas del Viejo Mundo ocultan grandes y malvados Monstruos. Estos se reproducen en la oscuridad y engrandecen y engordan con una dieta de innombrables cosas que viven muy por debajo de la tierra. Los Escorpiones Gigantes tienen un brillante y quitinoso caparazón armado y fuertes pinzas con bordes de sierra. Su más mortífera arma es su venenoso aguijón.

Heridas:	20	**Ataques**:	2
Movimiento:	5	**Oro (Unidad)**:	450
H. Armas:	3	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	2
Fuerza:	5		
Resistencia:	6		
Iniciativa:	1		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Picadura (2D6).

· ARAÑAS GIGANTES ·

Debajo de las montañas, en la oscuridad, en las cuevas más profundas, acechan las Arañas Gigantes. Sus cuerpos están cubiertos de una gruesa, caliente, quitinosa lamina y sus colmillos chorrean un terrible veneno. Acurrucadas en las sombras, esperan al acecho hilando sus redes para atrapar sus desprevenidas víctimas.

	Araña Gigante	Araña Gigantesca
Heridas:	1	20
Movimiento:	6	5
H. Armas:	2	3
H. Proyectiles:	-	-
Fuerza:	Especial	Especial
Resistencia:	2	4
Iniciativa:	-	1
Ataques:	1	2
Oro (Unidad):	15	450
Armadura:	-	-
Daño:	1	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ARAÑA GIGANTE:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
A. GIGANTESCA:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Araña Gigante):
Telarañas (1D3).

Reglas Especiales (Araña Gigantesca):
Telarañas (1D6).



· GORGONA ·

La Gorgona es una horripilante serpiente con cabeza de mujer, largas garras y pequeños dientes afilados a través de los cuales la criatura silba como una serpiente. Al igual que el Basilisco la mirada de la Gorgona es mágica y puede convertir a sus víctimas en piedra. En algunas ocasiones, las Gorgonas portan armas torpemente empuñadas por sus manos deformes, y visten con ropas arrebatadas de sus víctimas.

Heridas:	35	**Ataques**:	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad)**:	1100
H. Armas:	2	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	4+	**Daño**:	2D6
Fuerza:	3	**Resistencia**:	3
Iniciativa:	5		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Miedo 9; Petrificar.

· GRAN TAURO ·

Lo más terrorífico de todos los siervos de los Enanos del Caos, el Gran Tauro es un enorme escupe fuego y un toro alado. Cuando se mueve saltan miles de chispas en el suelo, y su cuerpo entero se torna en una espiral de fuego y humo.

Heridas:	50	**Ataques**:	4
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	2250
H. Armas:	6	**Armadura**:	3
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	4D6
Fuerza:	6	**Resistencia**:	6 (9)
Iniciativa:	7		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Aliento de Fuego (3); Volar; Terror 10.

· GRIFOS ·

Los Grifos tienen feroces cabezas con un afilado pico parecido al de un gran pájaro de presa. Su parte superior es la de un águila gigante, con plumas doradas y patas delanteras provistas con poderosas garras. Detrás de sus enormes alas, la parte inferior es la de un león, con pelaje y musculosas patas y cola. Algunos grifos tienen un pelaje dorado como los leones montañeses, otros tienen pelajes a manchas o a rayas, o negros como la noche.

Heridas:	52	**Ataques**:	4
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	1500
H. Armas:	5	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	4D6
Fuerza:	6	**Resistencia**:	5
Iniciativa:	7		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Volar; Terror 10.

· HIPOGRIFOS ·

Un Hipogrifo es una bestia enorme y extremadamente peligrosa cuya mitad delantera es un ave con cabeza, plumas, alas, garras y un mortífero pico con el que puede machacar a sus enemigos. La mitad delantera asemeja a un mamífero con pezuñas y garras que recuerda a la de un león. La parte trasera recuerda a un caballo con cascos y una amplia cola. Este animal nace del cruce de un Grifo y una Yegua.

Heridas:	55	**Ataques**:	3
Movimiento:	8	**Oro (Unidad)**:	1450
H. Armas:	5	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	3D6/4D6(5+)
Fuerza:	6		
Resistencia:	5		
Iniciativa:	6		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Volar; Terror 10.



· HIDRA ·

La Hidra es un Monstruo de múltiples cabezas, con cuerpo de reptil cubierto de escamas. Sus cabezas serpentiformes vomitan humeantes llamas, pero también pueden morder a los enemigos con sus cortantes dientes o estrujarlos con sus curvados cuellos. Sus cuerpos son bajos y compactos, muy musculosos y cubiertos de gruesas escamas que son tan duras como el hierro. Se dice que las escamas de la Hidra son más duras que las del dragón, y son muy buscadas para fabricar armaduras con ellas. Pocos hombres son lo suficientemente locos como para montar esta criatura, aunque existen historias sobre Paladines del Caos que montan Hidras en batalla y sobre Hechiceros del Caos que lanzan sus hechizos desde los hombros de bestias con muchas cabezas.

Heridas:	70	**Ataques**:	5
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	2250
H. Armas:	3	**Armadura**:	3
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	4D6
Fuerza:	5	**Resistencia**:	6 (9)
Iniciativa:	3		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.

· LAMMASU ·

Los Lammasu tienen el cuerpo de un toro gigantesco, una cola fuerte con forma de maza en su extremo, y una enorme y fea cabeza. Los Enanos del Caos creen que los Lammasu son una rara mutación de los Grandes Tauro. Es una criatura con propiedades mágicas. No respira aire normal, sino la misma energía de la magia.

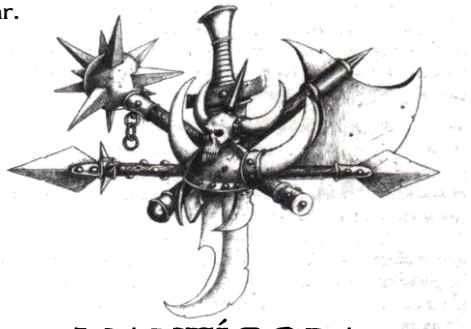
Heridas:	50	**Ataques**:	3
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	2000
H. Armas:	6	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	4D6
Fuerza:	6	**Resistencia**:	7
Iniciativa:	6		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.

RESPIRACIÓN MÁGICA

Los Lammasu respiran oscilantes nubes de hechicería oscura que les proporcionan protección contra los Ataques mágicos. Todos los ataque hechos con un arma mágica contra un Lammasu tienen un modificador de –2 en las tiradas para Impactar.



· MANTÍCORA ·

Las Mantícoras son Monstruos gigantescos de aspecto leonino con grandes y correosas alas y una cola espinosa o con púas. Son guerreros experimentados y devastadores atacando con demoledoras garras y sus largos y afilados dientes.

Heridas:	50	**Ataques**:	4
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	2000
H. Armas:	6	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	4D6
Fuerza:	7	**Resistencia**:	7
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.

PICADURA DE MANTÍCORA

Durante la Fase de Monstruos, además de hacer sus Ataques normales y después de que ha movido, una Mantícora puede hacer un ataque de Picadura venenosa especial. Cada Aventurero adyacente a la Mantícora sufre automáticamente 3D6 Heridas, modificadas por la Resistencia y la armadura. Como este ataque es venenoso, aplica también la Regla Especial Veneno.

· MINOTAUROS ·

Las Minotauros son grandes criaturas. Tienen el torso de un humano tremendamente musculoso y la cabeza de un feroz toro. Sus grandes rostros son anchos, rechonchos y maléficos; con ojos pequeños y brillantes, sobresalientes colmillos y fosas nasales resoplando. Consumidos por la sed de sangre, destrozan a su presa en una orgía de masacre, acabando con todo lo que esté al alcance de sus enormes hachas.

	Minotauro	Paladín Minotauro	Héroe Minotauro
Heridas:	15	34	48
Movimiento:	6	6	6
H. Armas:	4	5	6
H. Proyect:	4+	3+	2+
Fuerza:	4	5	5
Resistencia:	4	4	5
Iniciativa:	3	4	5
Ataques:	2	3	4
Oro (Unidad):	440	1100	2400
Armadura:	-	1	2
Daño:	2D6	3D6	3D6/4D6(5+)

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINOTAURO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN MINO..:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
HÉROE MINO..:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Minotauro):
Miedo 5.

Reglas Especiales (Paladín Minotauro):
Miedo 6; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Héroe Minotauro):
Miedo 9; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica.

· OGROS ·

Los Ogros duplican la altura de un hombre, con desarrollados músculos, prominentes mandíbulas y una gruesa frente. Cuando un Ogro decide actuar es algo imparable.



Heridas:	13
Movimiento:	6
H. Armas:	3
H. Proyectiles:	5+
Fuerza:	4
Resistencia:	5
Iniciativa:	3
Ataques:	2
Oro (Unidad):	400
Armadura:	-
Daño:	1D6/2D6(5+)

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Miedo 5.

· RATAS OGRO ·

Las Ratas Ogro se consideran la obra maestra de las investigaciones realizadas por el demente Clan Skaven Moulder. Dedicadas completamente a destrozar el enemigo, una Rata Ogro es una máquina de matar con la velocidad y ferocidad de un Guerrero Skaven.

Heridas:	20	**Ataques**:	2
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	500
H. Armas:	4	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	2D6
Fuerza:	5	**Resistencia**:	5
Iniciativa:	5		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales:
Miedo 5.

· TROLLS ·

Los Trolls son grandes y repulsivas criaturas, bestiales y malvados seres con brazos muy largos y pieles frías al tacto. Famosos por su fuerza e irreflexiva ferocidad, pueden matar a un humano y partirlo en dos con sus propias manos. Posiblemente, la más rara pero mejor conocida de sus características es que su carne es capaz de regenerarse al poco de sufrir una Herida. Aparte de esto, poseen la habilidad de vomitar una sustancia corrosiva contenida en su estómago sobre sus víctimas capaz de fundir sus armaduras, carne y huesos con facilidad.



TROLLS DE PIEDRA

Una forma particularmente cruel de Troll es el Troll de Piedra, cuya piel es dura como una roca y tiene la extraña habilidad de absorber el poder de la magia de la zona que lo rodea.

	Troll	Troll de Piedra
Heridas:	30	25
Movimiento:	6	6
H. Armas:	3	3
H. Proyectiles:	6+	6+
Fuerza:	5	5
Resistencia:	4	4
Iniciativa:	1	1
Ataques:	3	3
Oro (Unidad):	650	650
Armadura:	-	-
Daño:	2D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TROLL:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
TROLL DE PIEDRA:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Troll)
Miedo 6; Regeneración 2; Vomito.

Reglas Especiales (Troll de Piedra)
Miedo 6; Drenaje Mágico 6+; Regeneración 2.

· MASTINES DE GUERRA ·

Los Guerreros del Caos y los Elfos Oscuros en ocasiones dirigen manadas de Mastines de Guerra en lugar de Mastines del Caos contra los Aventureros.

Heridas:	6	**Ataques**:	1
Movimiento:	5	**Oro (Unidad)**:	130
H. Armas:	4	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	1D6
Fuerza:	3	**Resistencia**:	3
Iniciativa:	6		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales:
Emboscada 5+; Atacar en Tropel.

· SERPIENTE ALADA ·

Las Serpientes Aladas son de apariencia similar a la de los Dragones, aunque son más largas y sinuosas, y no tienen miembros delanteros. Las Serpientes Aladas son bestias escamosas, con gruesas placas corneas que cubren su cuerpo de la cabeza a los pies. Esto hace que sean difíciles de matar, puesto que su pellejo las protege de ser Heridas como si fuera una armadura.

Las Serpientes Aladas tienen largos y sinuosos cuellos, que mueven arriba y abajo a una velocidad vertiginosa. Sus cabezas son espinosas y sus bocas están llenas de afilados colmillos. Sus constantes chillidos y rugidos son extremadamente terroríficos. Sus colas están armadas con púas con las que pican al enemigo.

Heridas:	46	**Fuerza**:	5
Movimiento:	6	**Iniciativa**:	4
H. Armas:	5	**Ataques**:	3
H. Proyectiles:	-	**Oro (Unidad)**:	1800
Resistencia:	6 (9)	**Armadura**:	3
Daño:	3D6/4D6(5+)		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Atrapar y arrastrar; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.

ATRAPAR Y ARRASTRAR

Al principio de cada turno coge un Marcador de Aventurero para determinar a quién ataca la Serpiente Alada. La Serpiente estira su cuello e intenta atrapar y acercar a ese Aventurero. La Serpiente efectúa una tirada para Impactar de forma normal. Si tiene éxito no le causa daño, sino que ha conseguido atrapar al Aventurero y lo arrastra hasta una casilla adyacente a ella, moviendo las miniaturas como sea necesario. Ahora todos Ataques normales de la Serpiente se lanzan contra el Aventurero capturado de forma normal. Si dos o más de los Ataques contra el Aventurero arrastrado impactan, el Aventurero también es "Picado", con la cola de la Serpiente Alada. Ten en cuenta que el Aventurero sólo puede intentar esquivar el agarre inicial y no cualquier ataque posterior.

· BESTIARIOS DE KISLEV ·

El clima no sólo ha dado lugar a los resistentes hombres Kislevitas, también los animales de estas tierras son diferentes. Algunos existen solamente en Kislev y en los desiertos helados del norte. Muchos han evolucionado para hacer frente a al mal tiempo durante largos periodos de tiempo. Los Monstruos siguientes se pueden utilizar para sustituir a otros de un valor de oro similar a partir de las Tablas de Monstruos.

· LOBOS ·

Los Lobos son criaturas de mandíbulas babeantes y un apetito voraz. Las jaurías de Lobos son hábiles cazadores que muestran una considerable astucia animal. Tienen un talento especial para rodear a sus presas y atacarlas desde todos los ángulos inesperados. Pueden abatir y matar fácilmente a animales mucho más grandes. Para ellos, los Aventureros no son más que una comida.

Heridas:	4	**Ataques**:	1
Movimiento:	6	**Oro (Unidad)**:	15
H. Armas:	5	**Armadura**:	-
H. Proyectiles:	-	**Daño**:	1D6
Fuerza:	4	**Resistencia**:	3
Iniciativa:	5		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Atacar en Tropel.

· OSOS ·

Los Osos, con sus pesados cuerpos y sus poderosas mandíbulas, son muy feroces y, en general, con muy mal genio. Un Oso se mueve con un caminar pesado pero, a la hora de combatir es engañosamente rápido, para su gran tamaño. Tienen letales garras que pueden abrir en canal a sus presas, de un solo golpe. Los Grandes Osos son aún más grandes, mucho más letales y con peor humor.

	Oso	Gran Oso
Heridas:	12	25
Movimiento:	5	6
H. Armas:	4	6
H. Proyectiles:	-	-
Fuerza:	5	7
Resistencia:	5	6
Iniciativa:	4	4
Ataques:	2	3
Oro (Unidad):	215	300
Armadura:	-	-
Daño:	2D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OSO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
GRAN OSO:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Oso)
Miedo 4.

Reglas Especiales (Gran Oso)
Miedo 6; Ignora Golpes 6+.

· TROLLS DE NIEVE ·

Los Trolls de Nieve son enormes y con mal aspecto. Los Trolls sobreviven en cualquier ambiente. Los Trolls de Nieve son probablemente los parientes más cercanos de los Trolls de Piedra, ya que ambos comparten el mismo color azul grisáceo de tono de piel. Sin embargo, a los Trolls de Nieve les crece pelo mucho más grueso como protección contra los elementos.

Heridas:	30	**Fuerza**:	5
Movimiento:	6	**Iniciativa**:	1
H. Armas:	3	**Ataques**:	3
H. Proyectiles:	-	**Oro (Unidad)**:	650
Resistencia:	4	**Armadura**:	-
Daño:	2D6		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TROLL DE NIEVE:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Ataque Espeluznante 4; Miedo 6; Regeneración 2.



· YETIS ·

Un Monstruo increíblemente raro, que muchos creen que es completamente imaginario. Nadie puede decir a lo que se parece el Yeti. Hay muchas historias sobre el Yeti, pero la mayoría de la gente cree que no es más que un cuento de hadas. Los pocos que afirman haberlo visto y hablan de ello suelen tener un carácter impredecible, a veces violentos, a veces asustados... También se rumorea que el Yeti tiene poderes hipnóticos, usados normalmente para hacer que la gente se olvide de lo que vio...

Heridas:	45	**Fuerza**:	8
Movimiento:	4	**Iniciativa**:	6
H. Armas:	7	**Ataques**:	2
H. Proyectiles:	-	**Oro (Unidad)**:	985
Resistencia:	7	**Armadura**:	-
Daño:	3D6/4D6 (6+)		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR.:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Reglas Especiales:
Hipnotizar, Terror 10.



· ELEMENTAL DE HIELO ·

Quizá sea un sirviente de la Diosa del Hielo o un familiar víctima de los Dioses del Caos, el Elemental es un poderoso mago y un poderoso combatiente.

	Elemental de Hielo
Heridas:	82
Movimiento:	6
H. Armas:	9
H. Proyectiles:	-
Fuerza:	8
Resistencia:	8
Iniciativa:	7
Ataques:	5
Oro (Unidad):	7275
Armadura:	-
Daño:	6D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4

Reglas Especiales
Ataque Espeluznante 5; Ignora Dolor 10; Ignora Golpes 3+; Magia de Hielo 2; Resistencia Mágica 4+; Terror 13.



MAGIA DE HIELO

Un Elemental de Hielo puede lanzar hechizos al principio de cada Fase de Monstruos. Tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar cuál:

1 Niebla de Congelación. La sección entera se ve envuelta en una espesa niebla. Cada Aventurero debe tirar 1D6. Con un resultado de 1 o 2, queda congelado y no puede hacer nada durante este turno. Si es atacado será impactado y herido de manera automática, aplicando los modificadores normales.

2 Fragmentos de Hielo. El Elemental abre su mano y de ella salen disparados fragmentos de hielo. Un Aventurero (determinado al azar) resulta impactado por 2D6 fragmentos de hielo, y cada uno le produce 1D3 Heridas sin modificadores.

3 Tormenta de Nieve. Una tormenta repentinamente llena toda la sección, los copos de nieve baten la zona impulsados por el fuerte viento. Durante este turno no podrán ser disparadas las armas de proyectiles. Además, cada Aventurero recibe 1D6 Heridas sin modificadores.

4 Corazón Helado. El Elemental apunta a uno de los Aventureros. El Aventurero objetivo comienza a sentir convulsiones de dolor, pues su corazón está empezando a convertirse en hielo. Este Aventurero sufre 1D6 x (Nivel de Combate) Heridas, sin ningún tipo de modificador. Además, desde el siguiente turno, hasta que el Elemental sea golpeado, o hasta que el Aventurero llegue a 0 Heridas, el Aventurero sufrirá 1D6 Heridas de Daño Fatal.

5 Bola de Nieve. El Elemental ahueca sus manos y crea una bola de nieve, que lanza a un Aventurero. A medida que se va acercando a él va creciendo hasta asfixiarle completamente.

Elige un Aventurero al azar, este ha sido enterrado bajo un gran montón de nieve, y ahora deberá empezar a cavar para salir de él. Para desenterrarse y salir fuera, el Aventurero debe tirar 1D6 y añadir su Fuerza. Si el total es 9 o más, está libre y puede actuar de forma normal.

Los Aventureros que no estén en combate y que se encuentren en casillas adyacentes a él podrán ayudarle a cavar para salir fuera, tirando 1D3 y sumándolo al total. En cuanto es impactado por la bola de nieve, el Aventurero recibe 3D6 Heridas sin modificadores. Además, recibe 1D6 + 3 Heridas por cada turno que permanezca enterrado en la bola de nieve. Mientras un Aventurero está enterrado, no podrá lanzar hechizos, luchar o ser atacado en combate cuerpo a cuerpo.

6 Relámpago de Hielo. Un sólido relámpago de hielo es lanzado contra uno de los Aventureros. Cuando impacta a su objetivo, el hielo se hace pedazos, dañando a cualquiera que esté al lado. Selecciona aleatoriamente a un jugador usando los contadores de Aventurero. Este Aventurero es impactado por el relámpago que le causa 5D6 Heridas, que sólo una armadura mágica podrá modificar. Como el hielo se hace pedazos, cualquier miniatura que se encuentre en casillas adyacentes (Aventureros o Monstruos) sufrirá 2D6 Heridas, aplicando los modificadores habituales.

· ORCOS Y GOBLINS ·

Fue la raza de Orcos la que alejó a los Enanos de sus antiguos hogares, destruyendo cada ciudad hasta las guaridas que se llenaron de frío, humedad y muerte. Orcos, Goblins y sus primos pequeños los Snotlings se los llamados por humanos pieles verdes. Feroces atracadores e implacables luchadores que amenazan con destruir las tierras civilizadas del Viejo Mundo. Todos los Orcos viven para pelear y esto es lo que los hace tan peligrosos. Sin embargo, es también su mayor debilidad, ya que significa que gastan gran parte de su energía peleando entre ellos. Los Goblins son más astutos e inteligentes que los Orcos pero son más débiles por lo que dependen en gran medida de los Orcos en combate.

· GOBLINS ·

Al igual que sus familiares Orcos, los Goblins varían en tamaño aunque son típicamente más pequeños que los Orcos y normalmente más pequeños que un hombre. Tienen dedos rápidos y ágiles, pequeños ojos escudriñadores, dientes pequeños y puntiagudos.

Comparadas con los grandes cuerpos poderosos de los Orcos los Goblins son de aspecto más delgado y flaco con brazos desgarbados. Sus voces son más agudas que los Orcos y son extremadamente ruidosos y charlatanes donde los Orcos se declinan a hablar lentamente y con poca frecuencia (considerando las fulminantes miradas y comparación de colmillos como suficiente comunicación en la mayoría de los casos).

	Goblin	Jefe Goblin	Gran Jefe Goblin	Goblin con Redes
Heridas:	2	6	12	2
Movimiento:	4	4	4	4
H. Armas:	2	3	4	2
H. Proyect:	5+	3+	2+	5+
Fuerza:	3	4	4	3
Resistencia:	3	3 (5)	4 (6)	3
Iniciativa:	2	3	4	2
Ataques:	1	2	3	1
Oro (Unidad):	20	150	330	35
Armadura:	-	2	2	-
Daño:	1D6	1D6	1D6	Especial

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GOBLIN:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
JEFE GOBLIN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
GRAN JEFE:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
GOBLIN CON RED:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales (Goblin)
Armado con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).

Reglas Especiales (Jefe Goblin)
Arma Mágica.

Reglas Especiales (Gran Jefe Goblin)
Arma Mágica; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).

Reglas Especiales (Goblin con Red)
Armado con Redes.

ARMADO CON REDES

Tira para Impactar de forma normal. Cualquier Aventurero impactado queda atrapado en una red. Una vez que el Aventurero queda enredado, tira 1D6 por cada Monstruo armado con Red que ataque de nuevo al mismo Aventurero. Con un resultado de 1, 2 o 3 el Aventurero también queda enredado automáticamente en la red del otro Monstruo. Con un resultado de 4, 5 o 6 el Monstruo ataca con su garrote al Aventurero con +2 al Impactar, causando (1D6 + Fuerza) de Heridas si el ataque tiene éxito. Mientras el Aventurero esté enredado no puede atacar de ninguna forma, tampoco con Magia. Al inicio de cada turno el Aventurero atrapado tira 1D6 y suma su Fuerza, a continuación resta al resultado el número de redes que envuelven al Aventurero. Si el resultado es 7 o más, este rompe las redes y puede seguir luchando de manera normal.

· GOBLINS FANATICOS ·

Los Goblins Nocturnos cultivan muchos tipos de hongos tóxicos en sus oscuras cuevas. Una variedad en particular, conocida como Zombreroloko, es muy valorada por sus propiedades alucinógenas. Durante la batalla, los Goblin Fanáticos engullen estas setas para convertirse en un torbellino verde aniquilador. Los Goblins se vuelven insensibles al dolor, completamente inconscientes al mundo que les rodea, enormemente fuertes, completamente ajenos al miedo.



	Goblin Fanático
Heridas:	2
Movimiento:	4
H. Armas:	2
H. Proyectiles:	5+
Fuerza:	3
Resistencia:	3
Iniciativa:	2
Ataques:	1
Oro (Unidad):	300
Armadura:	-
Daño:	Especial

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FANÁTICO:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales (Goblin fanático)
Armado con Bola y Cadena; Destrabarse; Emboscada (A).

ARMADO CON BOLA Y CADENA

Esta arma gira alrededor de la cabeza del Goblin y es un peligro para todos los Aventureros cercanos que están de pie como para el mismo Goblin. Un Goblin Fanático siempre intenta ponerse adyacente a tantos Aventureros como le sea posible. Al final de cada Fase de Monstruos, todos los Aventureros adyacentes al Goblin Fanático sufren automáticamente 1D6+3 Heridas sin modificador por armadura. Sin embargo si en la tirada el resultado es un 1, el Fanático muere estrangulado con su propia cadena.

· GOBLINS PASTORES DE GARRAPATOS ·

Los Goblins que viven en las cuevas y túneles bajo las Montañas del Fin del Mundo cazan los salvajes Garrapatos que también viven allí. Cuando los entrenan (¡incluso si no lo están!) los Garrapatos son usados como perros guardianes o conducidos a la batalla.

Heridas:	2	**Ataques:**	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	25
H. Armas:	2	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	5+	**Daño:**	1D6
Fuerza:	3		
Resistencia:	3		
Iniciativa:	2		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales: Manada de Garrapatos.

MANADA DE GARRAPATOS

Cada Garrapato requiere de dos Goblins Pastores de Garrapatos para poder controlarlo, moviéndolo delante de ellos con un palo largo llamado "pincho".

Al colocar los Pastores de Garrapatos y los Garrapatos en el tablero, pon en primer lugar al Garrapato y tras él los Pastores Goblins que lo azuzan, después coloca al siguiente garrapato y los dos Pastores y así sucesivamente. Cada Pastor de Garrapato es un Goblin normal pero deben mover a la vez y permanecer en recuadros adyacentes. Para poder dominar al Garrapato ambos Goblins deben estar presentes en la misma sección de tablero que el Garrapato.

Mientras queden dos pastores por cada Garrapato en la misma sección de tablero estos nunca se duermen y sólo atacan a otro Garrapato con un resultado natural de 6 (Ver Ataque Salvaje de Garrapato).
Si no hay bastantes Pastores de Garrapatos para dominar a un Garrapato, este se vuelve salvaje.

Si dos Pastores de Garrapatos continúan formando equipo y atacan a un Aventurero con su "pincho" estos infligen 1D6 Heridas extras además de su tirada de daño normal.

· GOBLINS CHAMAN ·

Aunque no tan poderoso como los Orcos Chamanes, los Goblin Chamanes también practican la ordinaria forma de la magia Orca, influenciada por el poder del ¡Waagh!.

Heridas:	3	**Ataques:**	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	280
H. Armas:	2	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	5+	**Daño:**	1D6
Fuerza:	3	**Resistencia:**	4
Iniciativa:	3		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Magia Goblin 1; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).

MAGIA GOBLIN

Al principio de la Fase de Monstruos, un Shamán Goblin puede lanzar uno de los siguientes hechizos. Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar el hechizo que lanza.

2-4 Fallo El Shamán no es capaz de lanzar ningún hechizo.
5 ¡Allá vamos! El Shamán inunda a sus aliados de poder. Los Orcos y Goblins situados en el tablero tienen todos +1 Ataque en este turno y +1 a su Resistencia en el próximo turno.
6 ¡Waaagh! Tira 2D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos. Si el resultado es igual o mayor que el Nivel de Combate del Aventurero queda noqueado y cae al suelo, el Aventurero no puede hacer nada durante un turno.
7 Explotacerebro Un rayo de poder hace erupción de la cabeza del Shamán. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Tira 2D6, si el resultado es mayor que el Nivel de Combate del Aventurero éste es impactado por el rayo de poder, tira 1D6:
1. La cabeza del Aventurero explota matándolo al instante.

2-5. El Aventurero sufre (2 x Nivel de Combate de Mazmorra) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.
6. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

8 Mano de Gorko Este hechizo mueve al Shamán y a cualquier Monstruo aliado que use armas de proyectil, si está en posición de combate cuerpo a cuerpo, a una casilla alejada de los Aventureros y así poder utilizar armas de proyectiles.
Si es necesario mueve a los otros Monstruos para conseguir el espacio necesario.
Si el Shamán no está en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada de hechizo.
9 Puño de Gorko Los brazos del Shamán están envueltos con unas vendas que irradian poder. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6 golpes de Fuerza 4+ la Fuerza del Shamán.
10 Pisotón de Gorko Uno de los Aventureros es aplastado por el poderoso pie de Gorko. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Guerrero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6+10 Heridas.
11 ¡Morko sálvanos! Tira 1D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos. Con un resultado de 4, 5 o 6 pierde todos los Puntos de Poder que le queden al Aventurero en este turno. Este hechizo no afecta a los Marcadores de Poder innatos del Aventurero.
12 Combate Mágico El Shamán lanza un ataque mágico contra un Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos, si hay más de uno utiliza los Marcadores de Aventurero para saber cuál es el Aventurero objetivo.
El ataque consiste en lo siguiente: Tira (1D6+Nivel de Mazmorra) para el Shamán y (1D6+Nivel de Experiencia) para el Aventurero objetivo. Compara los resultados, si el Shamán obtiene un resultado igual o mayor al del Aventurero este sufrirá la suma de los dos dados de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, además no podrá lanzar ningún hechizo el próximo turno. Si el Aventurero gana el combate el hechizo no tiene efecto.

· HOBGOBLINS ·

Los hobgoblins son una raza piel verde nativa de las tierras oscuras. Los hobgoblins son escoria esclava de los Enanos del Caos. Se parecen mucho a los goblins, pero son más altos, aunque no tan fornidos como los orcos: su apariencia general es delgada y furtiva, con grandes ojos y bocas burlonas con puntiagudos dientes.



Heridas:	4
Movimiento:	4
H. Armas:	3
H. Proyectiles:	4+
Fuerza:	3
Resistencia:	3 (4)
Iniciativa:	2
Ataques:	1
Oro (Unidad):	50
Armadura:	1
Daño:	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Emboscada Mágica A; Huir.

· ORCOS ·

Los Orcos varían en altura y apariencia física más que los humanos – algunos no son más altos que un hombre pero la mayoría son substancialmente enormes. También son más anchos que los humanos, con grandes pectorales, enormes hombros y poderosos brazos. Los Orcos tienen enormes cabezas con enormes mandíbulas pero una pequeña frente detrás de la cual se esconden un grueso cráneo y un pequeño cerebro.

	Orco	Jefe Orco	Gran Jefe Orco	Señor de la Guerra Orco
Heridas:	3	18	25	33
Movimiento:	4	4	4	4
H. Armas:	3	4	5	6
H. Proyect:	4+	3+	2+	1+
Fuerza:	3	4	4	4
Resistencia:	4	4 (6)	5 (8)	5 (8)
Iniciativa:	2	3	4	5
Ataques:	1	2	3	4
Oro (Unidad):	55	330	720	1100
Armadura:	-	2	3	3
Daño:	1D6	2D6	2D6	2D6/3D6(5+)

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORCO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
JEFE ORCO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
GRAN JEFE ORCO:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
SÑ. GUERRA ORCO:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Orco)
Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.

Reglas Especiales (Jefe Orco): Arma Mágica.

Reglas Especiales (Gran Jefe Orco)
Ignora Dolor 6; Armadura Mágica; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Señor de la Guerra Orco)
Ignora Dolor 5; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.

· ORCOS NEGROS ·

Los Orcos Negros son los más grandes y fuertes de todos los Orcos. Son los más poderosos, guerreros disciplinados y consideran los otros Orcos y Goblins como débiles e insignificantes.

	Orco Negro	Paladín O. Negro	Jefe O. Negro	Gran Jefe O. Negro
Heridas:	7	10	20	23
Movimiento:	4	4	4	4
H. Armas:	4	4	5	6
H. Proyect:	4+	4+	3+	2+
Fuerza:	4	4	5	5
Resistencia:	4(5)	4 (6)	4 (6)	5 (8)
Iniciativa:	2	2	3	4
Ataques:	1	2	2	3
Oro (Unidad):	90	140	420	910
Armadura:	1	2	2	3
Daño:	1D6	1D6/2D6(5+)	2D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORCO NEGRO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN O.N:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
JEFE ORCO N:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
GRAN JEFE O. N.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4



Reglas Especiales (Orco Negro):
Ninguna

Reglas Especiales (Paladín Orco Negro)
Armado con [1-3] Arcos (F4) o [4-6] Espadas.

Reglas Especiales (Jefe Orco Negro)
Arma Mágica.

Reglas Especiales (Gran Jefe Orco Negro)
Armadura Mágica; Arma Mágica.

· ORCOS SALVAJES ·

Hay muchas tribus de Orcos, y constantemente están disolviéndose y reagrupándose bajo el liderazgo de un nuevo ambicionado Caudillo Orco. Los Orcos Salvajes tienen un estilo de vida más primitivo que los otros Orcos. Visten pieles y cueros y decoran sus cuerpos con tatuajes. Por estar tan arraigados a la naturaleza, los Orcos Salvajes crean buenos chamanes.

Heridas:	5	**Ataques:**	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	65
H. Armas:	3	**Armadura:**	*Especial
H. Proyectiles:	4+	**Daño:**	1D6
Fuerza:	3	**Resistencia:**	4*
Iniciativa:	2		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Armado con Arcos (F4); *Tatuajes 6+.

· ORCOS CHAMANES ·

Los Orcos Chamanes son más poderosos que sus primos Goblins, absorben la energía psíquica de los pieles verdes que los rodean para crear pura magia ¡Waagh! para lanzar a sus oponentes.

	Orco Chaman	Paladín Chaman	Señor Chaman	O.Salvaje Chaman
Heridas:	16	20	42	16
Movimiento:	4	4	4	4
H. Armas:	3	3	3	3
H. Proyect:	4+	4+	5+	4+
Fuerza:	3	4	4	3
Resistencia:	5	5 (7)	5 (7)	5*
Iniciativa:	3	3	5	3
Ataques:	1	1	3	1
Oro (Unidad):	590	1180	2870	590
Armadura:	-	2	2	*Especial
Daño:	1D6	1D6/2D6(5+)	2D6/3D6(5+)	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ORCO CHAMAN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
PALADÍN CHAMAN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
SEÑOR CHAMAN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
SALVAJE CHAMAN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Orco Chaman)
Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Paladín Orco Chaman)
Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Señor Orco Chaman)
Magia Orca 3; Disipación de Magia 5+; Resistencia Mágica 4+; Objeto Mágico; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Orco Salvaje Chaman)
Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; *Tatuajes 5+.



MAGIA ORCA

Un Chamán Orco puede lanzar hechizos al principio de cada Fase de Monstruos Tira 2D6 para determinar qué hechizos se lanzan:

2 Fallo El Chamán no lanza ningún hechizo.

3 ¡Vamos! El Chamán inunda a sus aliados de poder. Los Orcos y Goblins situados en el tablero tienen todos +1 Ataque en este turno y +1 a su Resistencia en el próximo turno.

4 ¡Waaagh! Tira 2D6 por cada Aventurero que sea capaz de lanzar hechizos. Si el resultado es igual o mayor que el Nivel de Combate del Aventurero queda noqueado y cae al suelo, el Aventurero no puede hacer nada durante un turno.

5 Explota cerebro Un rayo de poder hace erupción de la cabeza del Chamán. Coge un Marcador de Aventurero para determinar qué Aventurero es el objetivo. Tira 2D6, si el resultado es mayor que el Nivel de Combate del Aventurero es impactado por el rayo de poder, tira 1D6:

1. La cabeza del Aventurero explota matándolo al instante.

2-5. El Aventurero sufre (2 x Nivel de Combate de Mazmorra) de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

6 Mano de Gorko Este hechizo mueve al Chamán y a cualquier Monstruo aliado que use armas de proyectil, si está en posición de combate cuerpo a cuerpo, a una casilla alejada de los Aventureros y así poder utilizar armas de proyectiles. Si es necesario mueve a los otros Monstruos para conseguir el espacio necesario.
Si el Chamán no está en posición de combate cuerpo a cuerpo repite la tirada de hechizo.

7 Puño de Gorko Los brazos del Chamán están envueltos en vendas que irradian poder. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6 golpes de Fuerza +4 + la Fuerza del Chamán.

8 Pisotón de Gorko Uno de los Aventureros es aplastado por el poderoso pie de Gorko. Coge un Marcador de Aventurero para determinar que Guerrero es el objetivo. Ese Aventurero sufre 1D6+10 Heridas.

9 ¡Morko sálvanos! Tira 1D6 por cada Aventurero que lance hechizos. Con un resultado de 4, 5 o 6 pierde todos los puntos de Poder que le queden al Aventurero en este turno. Este hechizo no afecta a los Marcadores de Poder innatos del Aventurero.

10-12 Combate Mágico El Chamán lanza un ataque mágico contra uno de los Aventureros que sea capaz de lanzar hechizos, si hay más de uno utiliza los Marcadores de Aventurero para saber cuál es el Aventurero objetivo. El ataque consiste en lo siguiente: Tira (1D6+Nivel de Mazmorra) para el Chamán y (1D6+Nivel de Experiencia) para el Aventurero objetivo. Compara los resultados, si el Chamán obtiene un resultado mayor o igual al del Aventurero este sufrirá la suma de los dos dados de Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura, además no podrá lanzar ningún hechizo el próximo turno. Si el Aventurero gana el combate el hechizo no tiene efecto.

· SNOTLINGS ·

Los Snotlings son la raza más pequeña de los pieles verdes. No son muy inteligentes y se comportan de un modo entusiasta e incontrolable parecido al de cachorros. Suelen ir acompañados por Orcos y Goblins, sus habilidades en el combate dejan mucho que desear pero son muy numerosos llegando a abrumar a cualquier grupo de Aventureros.

Heridas:	1	**Ataques:**	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	10
H. Armas:	1	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	-	**Daño:**	Especial
Fuerza:	1	**Resistencia:**	1
Iniciativa:	1		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Emboscada Mágica A; Ataque en Tropel.

· TABLAS DE LOS ORCOS Y GOBLINS ·

TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Snotlings	1D6+6
14-16	Orcos Negros	1D6
21-23	Arañas Gigantes	2D6
24-26	Orcos y Chamán Orco	1D6 1
31-33	Orcos	1D6
34-36	Goblins con Redes	1D6
41-43	Ratas Gigantes	2D6
44-46	Goblins	1D6+6
51-53	Goblins y Chamán Goblin	1D6+6 1
54-56	Snotlings	1D6+6
61-63	Orcos Salvajes	1D6
64-65	Minotauros	1D3
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	



TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Minotauros	3
14-16	Snotlings	12
21-23	Goblins y Jefe Goblin	12 1
24-26	Orcos Salvajes y Chamán Orco Salvaje	2D6 1
31-33	Orcos Negros	1D6+4
34-36	Orcos Salvajes	2D6
41-43	Goblins con redes	6
44-46	Cazadores de Garrapatos y Garrapatos Adiestrados	- 1D6
51-53	Garrapatos Salvajes	3
54-56	Orcos con arco y Orcos con espada	2D6 2D6
61-63	Murciélagos Gigantes	12
64-65	Jefe Orco y Orcos	1 1D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Jefe Orco y Orcos	1 2D6
14-16	Campeones Orcos Negros y Jefe Orco Negro	1D6 1
21-23	Trolls de Río	1D3
24-26	Orcos Negros	2D6
31-33	Garrapatos Salvajes	2D6
34-36	Orcos Negros y Goblins	1D6+2 1D6+6
41-43	Goblins y Jefe Goblin	2D6 1
44-46	Trolls de Piedra	1D3
51-53	Orcos Negros	2D6
54-56	Trolls de Río	1D3
61-63	Goblins y Chamán Goblin	2D6 1
64-65	Cazadores de Garrapatos y Garrapatos Adiestrados	- 6
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Campeones Orcos Negros y Jefe Orco Negro	1D6+4 1
14-16	Trolls de Piedra	3
21-23	Trolls de Río	3
24-26	Orcos Salvajes y Chamán Orco Salvaje	1 12
31-33	Goblins y Goblins Fanáticos y Gran Jefe Goblin	24 1D3 1
34-36	Campeones Orcos Negros	2D6
41-43	Chamán Orco y Orcos	1 12
44-46	Trolls de Río	3
51-53	Goblins armados con lanza y Chamán Goblin y Gran Jefe Goblin	12 1 1
54-56	Orcos y Gran Jefe Orco	12 1
61-63	Orcos y Jefe Orco	24 1
64-65	Paladín Chamán Orco y Orcos	1 24
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Trolls de Río	3
14-16	Campeones Orcos Negros y Jefe Orco Negro	2D6 1
21-23	Campeón Chamán Orco y Jefes Orcos	1 1D6
24-26	Chamán Orco y Gran Jefe Orco y Jefes Orcos	1 1 1D3
31-33	Gran Jefe Goblin y Goblins Fanáticos y Goblins	1 3 24
34-36	Grandes Jefes Goblins	6
41-43	Gran Jefe Goblin y Goblins con redes y Campeón Goblin	1 3 2D6
44-46	Grandes Jefes Orcos	4
51-53	Gran Jefe Orco y Campeón Orco y Orcos	1 1D3 2D6
54-56	Trolls de Piedra	3
61-63	Kaudillo Orco y Orcos	1 12
64-65	Grandes Jefes Orcos	6
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Cocatriz	1
14-16	Kaudillo Orco y Chamán Orco y Gran Jefe Orco	1 1 1D6
21-23	Campeón Chamán Orco y Grandes Jefes Orcos	1 1D6
24-26	Campeones Orcos Negros y Gran Jefe Orco Negro	1D6+4 1
31-33	Kaudillo Orco y Chamán Orco y Gran Jefe Orco	1 1 1D6
34-36	Trolls de Río	3
41-43	Campeón Chamán Orco y Chamán Orco y Campeones Orcos	1 1D3 12
44-46	Trolls de Piedra	3
51-53	Gran Jefe Orco y Jefes Orcos y Chamán Orco	1 1D3 1
54-56	Campeón Chamán Orco y Grandes Jefes Orcos	1 1D6
61-63	Grandes Jefes Orcos	6
64-65	Trolls de Río	3
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Gigante	1
14-16	Maestro Chamán Orco y Campeón Chamán Orco	1 1D3
21-23	Kaudillo Orco y Trolls de Río y Campeones Orcos	1 3 2D6
24-26	Campeón Chamán Orco y Grandes Jefes Orcos Negros	1 6
31-33	Kaudillo Orco y Gran Jefe Orco Negro y Campeón Chamán Orco y Campeones Orcos Negros	1 1 1 2D6
34-36	Kaudillo Orco montado en Serpiente Alada	1 1
41-43	Campeón Chamán Orco y Grandes Jefes Orcos y Jefes Orcos	1 1D6 2D6
44-46	Gigante	1
51-53	Serpiente Alada	1
54-56	Mantícora	1
61-63	Quimera	1
64-65	Hidra	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8

D66	Tipo	Número
11	Tira en la Tabla de Nivel 9	
12-13	Gigante	1
14-16	Mantícora	1
21-23	Serpiente Alada y Campeones Orcos Negros	1 2D6
24-26	Gigante	1
31-33	Maestro Chamán Orco y Campeón Chamán Orco y Campeones Orcos Negros y Gran Jefe Orco Negro y Kaudillo Orco	1 1 2D6 1 1
34-36	Kaudillo Orco y Grandes Jefes Orcos Negros y Maestro Chamán Orco	1 6 1
41-43	Maestro Chamán Orco y Campeones Orcos Negros y Grandes Jefes Orcos Negros y Kaudillo Orco	1 2D6 1D3 1
44-46	Serpiente Alada	1
51-53	Gigante	1
54-56	Kaudillo Orco y Grandes Jefes Orcos Negros y Maestro Chamán Orco	1 1D6 1
61-63	Mantícora	1
64-65	Gigante	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 9	

· SKAVEN ·

En el pasado las ratas infectaron una decadente ruina alimentada por una poderosa fuente de poder mágico. Esta fuente fue una sustancia llamada Piedra de la Disformidad – fragmentos condensados de magia pura. Bajo su insalubre influencia mutaron, creciendo en tamaño e inteligencia convirtiéndose en los detestables jóvenes del Caos conocidos como los Skaven.



La Piedra de Disformidad es vital para los Skaven: dependen de ella para alimentar y dirigir su civilización y es una parte vital de sus viles ceremonias y adoración a su dios oscuro, la Rata Cornuda. Gran parte de su tecnología y armamento – desde los mortíferos e impredecibles Lanzadores de Disformidad hasta los Portadores del Incensario – utilizan Piedra de la Disformidad como fuente de energía. Los cuatro clanes Skaven más poderosos son el Clan Moulder, el Clan Eshin, el Clan Skryre y el Clan Pestilens. Estos Grandes Clanes son los señores de los Skaven y las reglas de su imperio subterráneo, y tienen completa dominación sobre el resto de clanes. La mayoría de los clanes están dirigidos por un Señor de la Guerra.

· GUERREROS DEL CLAN SKAVEN ·

Los Guerreros Skaven individualmente son criaturas crueles pero cobardes, y son más eficaces en grandes números. Los guerreros más poderosos los conducen al combate y, un Paladín Skaven, no se lo va a pensar dos veces, a la hora de apuñalar por la espalda a su líder, en el deseo de elevarse al rango de Caudillo.

	Guerrero Skaven	Paladín Skaven	Caudillo Skaven
Heridas:	3	11	20
Movimiento:	5	5	5
H. Armas:	3	4	5
H. Proyect:	4+	3+	2+
Fuerza:	3	4	4
Resistencia:	3	3 (5)	4 (6)
Iniciativa:	4	5	6
Ataques:	1	2	3
Oro (Unidad):	40	270	590
Armadura:	-	2	2
Daño:	1D6	2D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GUERRERO SKAVEN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
PALADÍN SKAVEN:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
CAUDILLO SKAVEN:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Guerrero Clan Skaven):
Ninguna.
Reglas Especiales (Paladín Skaven)
Arma Mágica; Destrabarse.
Reglas Especiales (Caudillo Skaven)
Esquivar 5+; Destrabarse; Espada Supurante.

· ASESINOS SKAVEN ·

Los Asesinos son los maestros de las artes secretas del Clan Eshin. Son entrenadas desde su nacimiento en el uso de pociones, garrotes y todo tipo de armas exóticas. Tienen fama de que pueden hacerse invisibles y de que solo surgen de las sombras para llevar la muerte envenenada a sus víctimas. Desde los corredores de Alcantarilla hasta los Señores de la Muerte todos son fieros y respetados.

	Corredor Alcantarilla	Asesino Skaven	Señor Muerte Skaven
Heridas:	5	7	32
Movimiento:	6	6	6
H. Armas:	4	5	8
H. Proyect:	3+	3+	1+
Fuerza:	4	4	4
Resistencia:	3	3	4
Iniciativa:	5	5	10
Ataques:	1	2	5
Oro (Unidad):	120	300	2300
Armadura:	-	-	-
Daño:	1D6	1D6	4D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CORREDOR ALCN:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
ASESINO:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
SEÑOR MUERTE:	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Reglas Especiales (Corredor Alcantarilla):
Emboscada 4+.
Reglas Especiales (Asesino Skaven)
Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
Reglas Especiales (Señor de la Muerte Skaven)
Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.



· LANZALLAMAS DE LA DISFORMIDAD ·

Heridas:	3
Movimiento:	4
H. Armas:	3
H. Proyectiles:	5+
Fuerza:	3
Resistencia:	3 (4)
Iniciativa:	4
Ataques:	1
Oro (Unidad):	700
Armadura:	1
Daño:	Especial

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales
Armados con Lanzallamas de Disformidad.

ARMADO CON LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD

La Dotación Skaven con Lanzallamas de Disformidad es utilizada como si portase un arma de proyectil. La dotación del lanzallamas consta de un tanque con piedra de disformidad muy caliente conectado a un mecanismo del arma que dispara una llama corrompida en un área ancha. Cada dotación de lanzallamas requiere de 2 Skavens para manejarlo. Si uno de los dos muere el lanzallamas ya no puede seguir siendo utilizado, y el Skaven sobreviviente sólo puede hacer Ataques cuerpo a cuerpo.

Al principio de la Fase de Monstruos coge un Marcador de Aventurero para determinar que Aventurero es el objetivo. Si hay más de una dotación distribúyelos aplicando la regla del uno contra uno. Si cada Aventurero mata a un miembro de la dotación se reparten su valor (por ejemplo 350 MO cada uno). Cuando un tirador de Lanzallamas de Disformidad dispara, las llamas salen disparadas hacia el objetivo ocupando el ancho de un pasillo, impactando a todo aquel que esté en su trayectoria en línea recta, mientras va abrasando todo lo que pilla en su camino. A todas las miniaturas afectadas por el lanzallamas se les aplica el mismo daño, sufrirán 3D6 Heridas. Si el resultado de uno de los dados al hacer el disparo es un doble 1 o triple 1 natural (2 o 3 total), significa que el lanzallamas ha fallado y debes tirar en la tabla siguiente:

1-4 ¡Kaboom! El tirador del lanzallamas explota, causando 4D6 Heridas a cada miniatura que haya en la estancia. Si hay más Lanzallamas de Disformidad en la misma estancia tira 1D6 por cada uno, con un resultado de 1, 2 o 3 también explota causando otros 4D6 Heridas, ten en cuenta que dependiendo del resultado se puede ir produciendo una explosión en cadena, acumulándose las explosiones a las tiradas que deben hacer los lanzallamas intactos.

5-6 ¡Clic, clic, clic! El lanzallamas falla mientras el tirador se vuelve hacia su compañero, es en ese momento cuando se dispara causándoles 3D6 Heridas a los dos miembros de la dotación. Además, tira 1D6 por cada objeto de tesoro mágico que la víctima tenga. Con un resultado de 1 el objeto queda inutilizado por el resto de la aventura. Al principio del próximo subterráneo el objeto funcionará perfectamente.

· MOSQUETES JEZZAIL ·

Los grupos de apoyo de Mosquetes Jezzail del clan Skrye son poderosos. Consisten en dos skaven: uno de ellos va armado con un rifle largo y el otro transporta un escudo que sitúa en el suelo para proteger al grupo y para servir de punto de apoyo al arma. Disparan balas de piedra bruja refinada que explota al Impactar y son capaces de atravesar la armadura más gruesa.

Heridas:	6	**Ataques:**	1
Movimiento:	5	**Oro (Unidad):**	300
H. Armas:	3	**Armadura:**	1
H. Proyect:	4+	**Daño:**	1D6
Fuerza:	3	**Resistencia:**	3 (4)
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales
Armado con Jezzail (F5; Ignora 3 puntos de armadura).

ARMADO CON JEZZAIL

Los Mosquetes Jezzail son una dotación de 2 Skavens cargando un único mosquete (arma de proyectil). El Jezzail tiene una Fuerza 5 e ignora 3 puntos de la Armadura de la víctima al determinar las Heridas.

Si quedase un único miembro de la dotación éste sólo no podrá dispararlo. Si diferentes Aventureros matan cada uno a un miembro de la dotación se repartirán el oro (150 MO cada Aventurero).

· SEÑOR DE LAS ALIMAÑAS ·

Un Señor de las Alimañas es la forma demoníaca de la misma Rata Cornuda – la encarnación del dios Skaven. Blandiendo un poderosa Espadín de la Muerte y capaz de invocar hechizos, el Señor de las Alimañas es un enemigo terrible de hacer frente incluso para el Aventurero más poderoso.

Heridas:	75	**Ataques:**	8
Movimiento:	8	**Oro (Unidad):**	6000
H. Armas:	8	**Armadura:**	6
H. Proyect:	Auto	**Daño:**	6D6
Fuerza:	8	**Resistencia:**	7 (13)
Iniciativa:	10		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4

Reglas Especiales
Emboscada Mágica A; Armado con Espadón de Muerte; Esquivar 3+; Frenesí 5+; Gran Demonio 14; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Magia Skaven 4*; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Deslizarse.

* Ten en cuenta que debido a que la Magia Skaven solo funciona de 1 a 6, el Señor de las Alimañas no recibe el normal +1 por ser un Gran Demonio.

ARMADO CON ESPADÓN DE MUERTE

Cualquier Aventurero que sea impactado con el Espadón de Muerte sufre +2 Heridas extras, sin modificadores por Resistencia o armadura.

DESLIZARSE

Esta habilidad permite al Señor de las Alimañas desaparecer, moverse a través de la oscuridad y reaparecer al lado de la víctima escogida. No está sujeto a la regla Trabado en Combate y puede moverse a través de cualquier obstáculo como si no existiera. Si el Señor de las Alimañas mata a un Aventurero y le quedan Ataques puede usarlos con el resto de Aventureros.

· GUERREROS ALIMAÑA ·

Las Alimañas son los guerreros de elite de los Clanes de los Señores de la Guerra skavens. Habitualmente se las distingue de sus compañeros más escuálidos por sus cuellos gruesos y su constitución mucho más fuerte. Son los más grandes y agresivos de todos los Skavens.

	Guerrero Alimaña Skaven	Paladín Alimaña Skaven	Señor de la Guerra Skaven
Heridas:	5	10	30
Movimiento:	5	5	5
H. Armas:	4	4	6
H. Proyect:	4+	4+	1+
Fuerza:	4	4	4
Resistencia:	3 (4)	3 (4)	4 (7)
Iniciativa:	5	5	7
Ataques:	1	1	4
Oro (Unidad):	95	110	900
Armadura:	1	1	3
Daño:	1D6	1D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ALIMAÑA SKAVEN:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
PALADÍN ALIMAÑA:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
SEÑOR GUERRA:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Guerrero Alimaña Skaven)
Ninguna.
Reglas Especiales (Paladín Alimaña Skaven)
Armados con Alabardas; Combate en Filas
Reglas Especiales (Señor de la Guerra Skaven)
Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.

· PORTADORES DE INCENSARIO DE PLAGA ·

Sólo los más fanáticos y enfebrecidos adoradores del contagio obtienen el privilegio que representa llevar un incensario de plaga. Estas armas son mayales con afiladas cabezas llenas de incienso de piedra bruja. La nube de gas venenoso que les envuelve suele tener consecuencias fatales tanto para el enemigo, como para ellos mismos.

Heridas:	4	**Ataques:**	1
Movimiento:	5	**Oro (Unidad):**	150
H. Armas:	4	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	-	**Daño:**	Especial
Fuerza:	4	**Resistencia:**	4
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales:
Armados con Incensario de Plaga.

INCENSARIO DE PLAGA

Estas armas son mayales con afiladas cabezas llenas de incienso de Piedra Bruja. Haz una tirada normal, como si se tratase de un arma de combate cuerpo a cuerpo para Impactar contra el blanco. Si consigue Impactar, el incensario causa 1D6 + Fuerza de Heridas. Además la víctima debe hacer un chequeo de Resistencia. Tira 1D6 y suma la Resistencia de la víctima. Si el resultado es más de 7 no le afectan los humos que rodean al incensario. Si el resultado es igual o menos de 7 sufre 1D3 Heridas adicionales sin modificadores por resistencia o armadura.

· MONJES DE PLAGA ·

Los Monjes de Plaga forman el grueso del Clan Pestilens. El pútrido hedor y la plaga de moscas que siempre les rodea son una temida señal de la presencia de estos acólitos de la pestilencia en la zona que abarcan. Suelen ir conducidos por un Sacerdote o un poderoso Señor de la Plaga.

	Monje Plaga Skaven	Sacerdote Plaga S.	Señor Plaga Skaven
Heridas:	5	23	30
Movimiento:	5	5	5
H. Armas:	3	5	6
H. Proyect:	4+	2+	2+
Fuerza:	3	4	4
Resistencia:	4	5	5
Iniciativa:	4	6	7
Ataques:	1	3	4
Oro (Unidad):	60	730	2250
Armadura:	-	-	-
Daño:	1D6	1D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MONJE PLAGA:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
SACERDOTE PL.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
SEÑOR PLAGA:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Monjes de la Plaga Skaven)
Frenesí 5+; Espada Supurante.

Reglas Especiales (Sacerdote de la Plaga Skaven)
Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.

Reglas Especiales (Señor de la Plaga Skaven)
Niebla Mortal; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse: Terror 10; Espada Supurante.



NIEBLA MORTAL

Cualquier Aventurero adyacente a un Señor de la Plaga Skaven se ve afectado por los vapores nocivos que le rodean. Al final de cada turno los Aventureros adyacentes a él sufren 2 Heridas, sin modificadores por resistencia o armadura. Si un Aventurero como consecuencia de estos vapores, ve reducidas sus Heridas a cero y consigue curarse, reducirá sus Heridas Iniciales en –1D3 permanentemente.

· LANZADORES DE VIENTO ENVENENADO ·

Las esferas de viento envenenado son orbes de cristal llenos de un mortífero gas destilado. Cuando son lanzadas se rompen liberando unas nubes de vapores tan fatales que el mero contacto con la piel causa graves daños e incluso la muerte.

Heridas:	4	**Ataques:**	1
Movimiento:	5	**Oro (Unidad):**	200
H. Armas:	3	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	4+	**Daño:**	Especial
Fuerza:	3	**Resistencia:**	3
Iniciativa:	4		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
PARA IMPACTAR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales:
Armados con Esferas de Viento Envenenado.

ESFERAS DE VIENTO ENVENENADO

Las Esferas de Viento Envenenado se utilizan como si fuesen armas de proyectil, aplicando todas las reglas que esto implica.

Resuelve si la Esfera ha impactado a un Aventurero. La Esfera Envenenada afecta al Aventurero y a todos los Héroes adyacentes a él. Cada Aventurero afectado tira 1D6 y suma la Resistencia al resultado. Si el total es 6 o menos, el Aventurero sufre 1D3 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura.

Sin embargo, como las Esferas tienen veneno, además de las Heridas normales que sufre la víctima por el ataque de la Esfera, sufre todos los efectos de la regla especial "Veneno". Resumiendo: si un Aventurero ve reducidas sus Heridas a 0 por la Esfera de Viendo su Fuerza se reducirá en -1 permanentemente. Si un Aventurero ve reducida su Fuerza a 0 morirá y será retirado del juego.

· VIDENTES GRISES ·

Los Videntes Grises son los hechiceros de los Skavens y poseen una amplia variedad de devastadores hechizos mágicos.

	Brujo Skaven	Paladín Ingeniero	Maestro Ingeniero	Vidente Gris
Heridas:	15	18	30	43
Movimiento:	5	5	5	5
H. Armas:	3	3	3	6
H. Proyect:	4+	4+	4+	1+
Fuerza:	3	4	4	4
Resistencia:	4	4	4	4
Iniciativa:	5	5	6	7
Ataques:	1	1	2	4
Oro (Unidad):	560	1180	1900	3400
Armadura:	-	2	-	-
Daño:	2D6	2D6	2D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BRUJO SKAVEN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
PALA. INGENIERO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
MAEST. INGENIERO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
VIDENTE GRIS:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Brujo Skaven)
Esquivar 5+; Magia Skaven 1; Disipación de Mágia 6+.

Reglas Especiales
(Paladín Ingeniero Brujo Skaven)
Magia Skaven 2; Disipación de Magia 5+; Resistencia Mágica 5+; Objeto Mágico; Espada Supurante.

Reglas Especiales
(Maestro Ingeniero Brujo Skaven)
Magia Skaven 3; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.

Reglas Especiales (Vidente Gris Skaven)
Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objetos Mágicos; Arma Mágica.

MAGIA SKAVEN

Al principio de cada Fase de Monstruos, un hechicero Skaven puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos. Tira el número indicado de 1D6 en la siguiente tabla para determinar qué hechizos se lanzan.

1 Poder de Disformidad El Skaven utiliza el poder de disformidad para curarse 2D6 Heridas hasta un máximo de sus Heridas Iniciales. Si el Skaven tiene todas sus Heridas Iniciales, tira de nuevo en esta tabla.

2 Aliento Pestilente El hechicero Skaven exhala unos vapores negros y pestilentes e inunda el subterráneo de ellos. Cada Aventurero tira 1D6 y suma su Resistencia al resultado. Si el resultado es mayor de 7, el Aventurero no sufre ningún daño, si el resultado es igual o menor de 7, sufre (1D3 x nivel de subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.

3 Rayo Disformador Un mortífero rayo de Disformidad impacta contra un Aventurero. Coge un Marcador de Aventurero para ver qué Aventurero es el objetivo. El rayo causa (2D6+ el Nivel de Subterráneo) de Heridas sin el modificador por armadura.

4 Marchitar Una luz pálida y verdosa se extiende desde la pata estirada del Skaven. Todos los Aventureros adyacentes a él sufren (1D6 + el Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o Armadura.
Si no hay ningún Aventurero adyacente tira de nuevo en esta tabla.

5 Putrefacción Los Aventureros ven como todo lo que les rodea empieza a pudrirse y deteriorarse mientras sus cuerpos son consumidos por los gusanos. El Skaven les ha creado una alucinación espantosamente real. Tira 1D6 por cada Aventurero. Con un resultado de 5 o 6 el Aventurero se rehace del hechizo. Con un resultado de 1, 2, 3 o 4 el Aventurero no puede hacer nada en la próxima Fase de los Aventureros.

6 Chamuscar Las llamas engullen a uno de los Aventureros, convirtiéndolo en una columna de fuego incandescente. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién es el objetivo. Las llamas causan 4D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.



TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Ratas Ogro	2
14-16	Lanzadores Viento Envenenado	1D6
21-23	Ratas Gigantes	2D6
24-26	Guerreros de Clan y Ratas Gigantes	1D6 1D6
31-33	Corredores de Sombras	1D6
34-36	Portadores del Incensario	1D6
41-43	Guerreros Alimaña	1D6+3
44-46	Arañas Gigantes	2D6
51-53	Guerreros de Clan	2D6
54-56	Monjes de Plaga	1D6
61-63	Acechantes Nocturnos	1D3
64-65	Rata Ogro	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	



TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Ratas Ogro	3
14-16	Portadores del Incensario	6
21-23	Guerreros Alimaña y Lanzadores Viento Envenenado	2D6 6
24-26	Rata Ogro y Guerreros de Clan	1 1D6+6
31-33	Monjes de Plaga	1D6+6
34-36	Guerreros Alimaña	1D6+3
41-43	Ratas Gigantes	12
44-46	Corredores de Sombras y Acechantes Nocturnos	1D6 1D3
51-53	Guerreros de Clan	12
54-56	Monjes de Plaga y Portadores del Incensario	1D6 1D3
61-63	Ratas Ogro	3
64-65	Guerreros Alimaña y Jefe de Colmillo	1D6 1
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Guerreros Alimaña y Jefe de Colmillo	1D6+3 1
14-16	Guerreros Alimaña y Ratas Ogro	1D6+3 3
21-23	Monjes de Plaga	12
24-26	Corredores de Sombras	2D6
31-33	Portadores del Incensario	2D6
34-36	Guerreros de Clan y Jefe de Garra	15 1
41-43	Corredores de Sombras y Acechantes Nocturnos	2D6 1D6
44-46	Ratas Ogro	4
51-53	Jefes de Colmillo	1D3+1
54-56	Guerreros Alimaña	2D6
61-63	Ingeniero Brujo y Guerreros Alimaña	1 1D6+3
64-65	Monjes de Plaga y Portadores del Incensario	1D6+6 1D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Guerreros Alimaña y Ratas Ogro	12 1D3
14-16	Ratas Ogro	4
21-23	Asesino Skaven	1
24-26	Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña	1 2D6
31-33	Ingeniero Brujo y Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña	1 1 1D6+4
34-36	Monjes de Plaga	15
41-43	Monjes de Plaga y Portadores del Incensario	12 1D6+3
44-46	Ratas Ogro	4
51-53	Ingeniero Brujo y Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña	1 1 1D6+4
54-56	Guerreros Alimaña y Ratas Ogro	12 1D3
61-63	Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña	1 2D6
64-65	Guerreros Alimaña y Jefe de Colmillo	12 1
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Asesino Skaven	1
14-16	Lanzallamas de Disformidad y Caudillo Skaven	1 1
21-23	Asesino Skaven y Acechantes Nocturnos	1 1D6
24-26	Sacerdote de Plaga y Monjes de Plaga y Portadores del Incensario	1 2D6 1D6
31-33	Ingeniero Brujo y Lanzallamas de Disformidad y Sacerdote de Plaga	1 1 1
34-36	Jefes de Colmillo	6
41-43	Ingeniero Brujo y Jefes de Colmillo y Guerreros Alimaña	1 3 2D6
44-46	Ratas Ogro	4
51-53	Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña y Lanzallamas de Disformidad	1 2D6 1
54-56	Asesino Skaven	1
61-63	Jefes de Garra y Guerreros de Clan	3 20
64-65	Ratas Ogro	4
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Asesino Skaven	1
14-16	Campeón Brujo y Sacerdote de Plaga y Lanzallamas de Disformidad	1 1 1
21-23	Sacerdote de Plaga y Monjes de Plaga	1 15
24-26	Señor de la Guerra y Guerreros Alimaña	1 15
31-33	Jefe de Colmillo y Guerreros Alimaña y Amerratadora Skaven	1 1D6 1
34-36	Señor de la Plaga	3
41-43	Sacerdote de Plaga y Monjes de Plaga y Portadores del Incensario	1 12 6
44-46	Asesino Skaven	3
51-53	Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña y Lanzallamas de Disformidad	1 1D6 1
54-56	Señor de la Guerra y Guerreros Alimaña	1 15
61-63	Ratas Ogro	4
64-65	Señor de la Plaga	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Señor de la Muerte	1
14-16	Señor de la Plaga y Sacerdote de Plaga	1 2
21-23	Señor de la Guerra y Guerreros Alimaña y Caudillo Skaven	1 15 1
24-26	Paladín Brujo y Amerratadora Skaven	1 1
31-33	Vidente Gris y Sacerdote de Plaga y Lanzallamas de Disformidad y Asesino Skaven	1 1 1 1
34-36	Señor de la Plaga y Sacerdote de Plaga	1 2
41-43	Señor Brujo y Sacerdote de Plaga y Lanzallamas de Disformidad	1 1 1
44-46	Mantícora	1
51-53	Señor de la Muerte	1
54-56	Señor de la Guerra	1
61-63	Señor de la Plaga	1
64-65	Asesinos Skaven	2
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 9	
12-13	Señor de la Muerte	1
14-16	Mantícora	1
21-23	Asesinos Skaven y Señor de la Guerra	2 1
24-26	Caudillos Skaven	6
31-33	Vidente Gris y Caudillo Skaven y Guerreros Alimaña y Jefe de Colmillo y Asesino Skaven	1 1 1D6 1 1
34-36	Vidente Gris y Sacerdote de Plaga y Asesino Skaven	1 3 2
41-43	Señor de la Guerra y Ratas Ogro y Jefe de Colmillo y Guerreros Alimaña	1 1D3 1 1D6
44-46	Señor de la Muerte	1
51-53	Caudillos Skaven	6
54-56	Vidente Gris y Sacerdote de Plaga y Lanzallamas de Disformidad	1 6 1
61-63	Mantícora	1
64-65	Señor de la Muerte	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 9	

TABLA DE NIVEL 9		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 10	
12-13	Vidente Gris y Señor de la Muerte y Asesinos Skaven y Señor de la Plaga y Sacerdotes de Plaga	1 1 1 1 2
14-16	Señor de las Alimañas	1
21-23	Mantícora	1
24-26	Señor de la Guerra y Señor Brujo y Ratas Ogro y Guerreros Alimaña	1 1 4 12
31-33	Vidente Gris y Señor de la Guerra y Caudillos Skaven y Guerreros Alimaña	1 1 2 2D6
34-36	Señor de la Muerte y Asesinos Skaven	1 2
41-43	Vidente Gris y Amerratadora Skaven y Guerreros Alimaña	1 1 12
44-46	Señor de la Plaga y Sacerdote de Plaga y Monjes de Plaga y Portadores del Incensario	1 1 15 9
51-53	Señor de las Alimañas	1
54-56	Señor de la Guerra y Señor Brujo y Asesinos Skaven	1 1 2
61-63	Señor de las Alimañas	1
64-65	Señor de la Muerte y Asesinos Skaven	1 2
66	Tira en la Tabla de Nivel 10	

TABLA DE NIVEL 10		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira dos veces en esta tabla	
12-13	Videntes Grises y Lanzallamas de Disformidad y Señor de la Muerte y Señores de la Plaga	2 1 1 2
14-16	Señor de las Alimañas	1
21-23	Mantícora	1
24-26	Señores de la Guerra y Caudillos Skaven y Señores Brujos y Asesinos Skaven	2 3 2 2
31-33	Vidente Gris y Señor de la Muerte y Asesinos Skaven y Señor de la Plaga y Sacerdotes de Plaga	1 1 2 1 2
34-36	Señor de la Muerte y Amerratadora Skaven	1 1
41-43	Videntes Grises y Señores de la Guerra y Caudillos Skaven	2 2 6
44-46	Videntes Grises y Señores Brujos y Señor de la Guerra	2 4 1
51-53	Señor de las Alimañas	1
54-56	Señor de la Muerte y Amerratadora Skaven	1 1
61-63	Vidente Gris y Señor de la Muerte y Asesinos Skaven y Señor de la Plaga y Sacerdotes de Plaga	1 1 2 1 2
64-65	Señor de las Alimañas	1
66	Tira dos veces en esta tabla	



· NO MUERTOS ·

En el mundo de Warhammer, los muertos no descansan fácilmente. Los nigromantes practican sus artes oscuras en distantes castillos y profundas cavernas, los vampiros se esconden en las oscuridades... momias, esqueletos y los espectros de los muertos protegen sus tumbas, vigilando los tesoros que cubrían sus cuerpos cuando aún eran vivos.

· ESPIRITUS ·

Los Fantasmas son criaturas etéreas o espíritus, son sombras de muertos que vuelven para atormentar las tierras de los vivos.

Heridas:	16	**Ataques:**	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	-
H. Armas:	2	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	-	**Daño:**	Especial
Fuerza:	-	**Resistencia:**	3
Iniciativa:	3		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESPIRITUS.:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Ataque espeluznante 1; Etéreo -1, Miedo 6.

· NIGROMANTE NO MUERTO ·

Algunos nigromantes son bastante poderosos para desafiar la muerte y despertar como descorazonados Nigromantes no muertos. Aunque su carne esté marchita y lleven mucho tiempo muertos, son poderosos Hechiceros.

	Nigromante No M.	Rey Nigromante No M.
Heridas:	40	63
Movimiento:	4	6
H. Armas:	7	7
H. Proyect:	Auto	Auto
Fuerza:	5	7
Resistencia:	4	6 (12)
Iniciativa:	6	4
Ataques:	5	5
Oro (Unidad):	3500	7500
Armadura:	-	6
Daño:	4D6	6D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NIGROMANTE NO M.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
REY NIGROMANTE.:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Nigromante No M.)
Miedo 10; Magia Nigromántica 3; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.

Reglas Especiales (Rey Nigromante No M.)
Magia del Caos 2; Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objeto Mágico; Terror 14; Regeneración 2; Arma Mágica; Armadura Mágica.



· NECRÓFAGOS ·

Los necrófagos son descendientes de locos caníbales sin piedad ni corazón - hombres que comieron la carne de los muertos. Durante años han degenerado en una raza superior a la humana. Viven entre los muertos, dando de comer a cadáveres y a veces atacando a viajeros solitarios o grupos vulnerables.

Heridas:	4	**Ataques:**	2
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	80
H. Armas:	2	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	-	**Daño:**	1D6
Fuerza:	3	**Resistencia:**	4
Iniciativa:	3		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NECRÓFAGOS:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales:
Huir, Miedo 4.



· MOMIAS ·

Las momias son protegidas por poderosas magias para conservarlas y engañar a la misma muerte. Son oponentes mortales, capaces de efectuar golpes aplastantes a sus enemigos.

	Momia	Rey Funerario
Heridas:	40	45
Movimiento:	3	3
H. Armas:	3	4
H. Proyect:	-	-
Fuerza:	4	5
Resistencia:	5	5 (7)
Iniciativa:	3	4
Ataques:	2	3
Oro (Unidad):	450	1000
Armadura:	-	2
Daño:	2D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MOMIA:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
REY FUNERARIO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

Reglas Especiales (Momia)
Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).

Reglas Especiales (Rey Funerario)
Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).

· NIGROMANTES ·

Son malvados brujos con poderes sobre los no muertos. Su magia le permite ampliar su propia vida durante siglos despertando cadáveres como esqueletos y zombis.

	Nigromante	Paladín Nigrom.	Maestro Nigrom.	Gran Nigrom.
Heridas:	25	29	34	39
Movimiento:	4	4	4	4
H. Armas:	4	5	6	7
H. Proyect:	3+	2+	1+	Auto
Fuerza:	4	4	5	5
Resistencia:	3	3	4 (7)	4 (8)
Iniciativa:	3	4	5	6
Ataques:	2	3	4	5
Oro (Unidad):	680	1630	2780	4100
Armadura:	-	-	3	4
Daño:	2D6	2D6	3D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
NIGROMANTE.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
NIGR. PALADIN.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
MAESTRO NIGR.:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
GRAN NIGR.:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Reglas Especiales (Nigromante)
Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
Reglas Especiales (Nigromante Paladín)
Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
Reglas Especiales (Maestro Nigromante)
Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Regeneración 2.
Reglas Especiales (Gran Nigromante)
Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4 x Objetos Mágicos; Arma Mágica; Regeneración 2.

MAGIA NIGROMÁNTICA

Al principio de cada Fase de Monstruos, un Nigromante puede lanzar uno o más de los siguientes hechizos dependiendo de su Valuación Mágica. Tira el número pertinente de D6 para determinar qué hechizos se lanzan:

1 Viento de Muerte. En la próxima Fase de los Aventureros todos los Guerreros ven reducidos sus Ataques en –1.
2 Disipación de Vida. Inflige 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura en un solo Aventurero. Utiliza los marcadores de Aventurero para determinar el Aventurero que se ve afectado por el hechizo.
3 Muerte Helada. Reduce la Resistencia de un solo Aventurero en –2. Si esto reduce su Resistencia a cero, el Aventurero muere, y tan sólo puede ser resucitado con un hechizo u objeto mágico. Utiliza los marcadores de Aventurero para determinar qué Aventurero se ve afectado por el hechizo. Cuando el Nigromante y todos sus secuaces mueran a manos de los Aventureros, todos los Guerreros que hayan visto reducida su Resistencia recuperan los puntos de este atributo que les haya reducido.
4 Invocar Esqueletos. El Nigromante convoca 6 Esqueletos (tabla nivel 4), colócalos sobre el tablero y podrán mover y luchar en este turno.
5 Invocar Necrófagos. El Nigromante convoca 6 Necrófagos (tabla nivel 1). Colócalos inmediatamente en el tablero y podrán mover y luchar en este turno.
6 Invocar Momias. El Nigromante convoca 1D6 Momias (tabla nivel 4). Colócalos inmediatamente sobre el tablero y podrán mover y luchar en este turno.

· ESQUELETOS ·

Los esqueletos son guerreros que se aferran a la tierra para atacar a los vivos. Manejan espadas oxidadas y hachas, en ocasiones portan restos de armaduras. Algunos esqueletos paladín son los restos de grandes héroes una vez, vigilando su tumba contra los vivos.

	Esqueleto	Guardia del Sepulcro
Heridas:	5	15
Movimiento:	4	4
H. Armas:	2	3
H. Proyect:	5+	6+
Fuerza:	3	3
Resistencia:	3	3 (4)
Iniciativa:	2	2
Ataques:	1	1
Oro (Unidad):	80	110
Armadura:	-	1
Daño:	1D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESQUELETO:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
GU. SEPULCRO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Esqueleto)
Armado con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.

Reglas Especiales (Guardia del Sepulcro)
Miedo 5; Regeneración 1.



· ZOMBIES ·

Cadáveres frescos devueltos a la vida por la nigromancia. Han fallecido más recientemente que los esqueletos, conservan su intelecto, como los vivos, aunque carecen totalmente de iniciativa, ya que su voluntad es la del Nigromante que los conjuró. Su carne es frágil y cuelga en tiras de sus cuerpos, con ropa andrajosa y apelmazada con la sangre. Son creaciones horribles y sumamente difíciles de combatir.

Heridas:	5	**Ataques:**	1
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	40
H. Armas:	2	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	-	**Daño:**	1D6
Fuerza:	3	**Resistencia:**	3
Iniciativa:	1		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ZOMBIES:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales (Zombie):
Miedo 3.

· ESPECTROS ·

El uso continuo de magia oscura apura el alma y marchita su cuerpo, hasta que permanece una sola capa insubstancial, carente de sustancia y dirigida por una mente retorcida. Son llamados Espectros, una vez fueron grandes magos de poder considerable y prestigio, pero ahora solo quedan sombras que se refugian entre la vida y la muerte por su propia amargura. No queda nada de ellos, son simples capas y ojos rojos encendidos en sus capuchas. Peligrosos porque su toque frío destruye hasta el ser más vivo.

Heridas:	30	**Ataques:**	2
Movimiento:	4	**Oro (Unidad):**	750
H. Armas:	3	**Armadura:**	-
H. Proyectiles:	-	**Daño:**	Especial
Fuerza:	3	**Resistencia:**	4
Iniciativa:	3		

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESPECTROS.:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Espectro):
Ataque Espeluznante 2; Etéreo –1; Terror 8.

· TUMULARIOS ·

Aunque sus cuerpos sean descompuestos abandonando sólo los huesos y la carne andrajosa, Los Tumularios son mantenidos unido por la mala magia tan fuerte que esto ha durado durante siglos. Ellos llevan el engranaje de batalla antiguo, corroído al tiempo. Sus cuerpos marchitados y horrorosos son adornados por amuletos de oro y toques.

	Tumulario	Señor Tumulario
Heridas:	14	35
Movimiento:	4	4
H. Armas:	3	4
H. Proyect:	-	-
Fuerza:	3	4
Resistencia:	4 (6)	4 (6)
Iniciativa:	3	4
Ataques:	1	2
Oro (Unidad):	370	650
Armadura:	2	2
Daño:	2D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TUMULARIO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
SEÑ TUMULARIO.:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Tumulario):
Miedo 7.

Reglas Especiales (Señor Tumulario)
Miedo 8; Armadura Mágica Arma Mágica.

· VAMPIROS ·

Los vampiros son humanos aparentemente, pero su sangre es corrompida por energías sobrenaturales. Son muertos inmortales que gastan las horas del día descansando en la oscuridad, ya que la luz del sol les debilita y destruye quemando sus cuerpos.

	Conde Vampiro	Señor Vampiro	Vampiro G. Nigromante
Heridas:	30	42	38
Movimiento:	6	6	6
H. Armas:	7	8	7
H. Proyect:	2+	1+	2+
Fuerza:	7	7	6
Resistencia:	6 (9)	6 (9)	5 (9)
Iniciativa:	8	9	8
Ataques:	3	4	3
Oro (Unidad):	2000	3750	4750
Armadura:	3	3	4
Daño:	2D6/3D6(5+)	3D6	4D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CONDE VAMPIRO:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
SEÑOR VAMPIRO:	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
VAMPIRO G.NIGR.:	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4

Reglas Especiales (Conde Vampiro)
Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
Reglas Especiales (Señor Vampiro)
Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 3; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
Reglas Especiales (Vampiro Gran Nigromante)
Volar; Magia Nigromántica 4; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 2 x Objeto Mágico; Arma Mágica; Vampiro; Emboscada Mágica A; Disipación de Magia 4+.

VAMPIRO

Además de los Ataques cuerpo a cuerpo, los Vampiros pueden hacer en cada turno un solo ataque especial. Al principio de la Fase de Monstruos tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar lo que el Vampiro hace este turno.

1 Traspasar. El Vampiro traspasa a uno de los Aventureros con su luz acerada e intensa. Coge un Marcador de Aventurero para determinar quién es el Aventurero afectado. Tira 1D6 y suma la Iniciativa del Aventurero. Si el resultado es 11 o menos es traspasado durante un turno. Mientras está traspasado el Aventurero no puede hacer absolutamente nada y cualquier Monstruo que lo ataque Impactará automáticamente.
2 Regeneración. El Vampiro recobra 3D6 Heridas al final de este turno, incluso puede llegar a superar sus Heridas iniciales. El Vampiro no puede regenerarse si muere antes.
3 Mordedura. El Vampiro muerde a todos los Aventureros Adyacentes a él. Cada Aventurero sufre (el Nivel de Subterráneo) de Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. El Vampiro recupera el número total de Heridas por la mordedura, incluso superar las Iniciales.
4 Etéreo. El Vampiro se transforma en Etéreo 2 hasta el principio de la próxima Fase de Monstruos. Mientras se encuentre en este estado, aplica la Regla Especial Ataque Espeluznante 3, en lugar de sus Ataques cuerpo a cuerpo normales.
5 Manto de Oscuridad. El Vampiro crea un manto de oscuridad a su alrededor. Hasta el principio de la próxima Fase de Monstruos todos los Ataques efectuados contra él aplican un modificador de –1 al Impactar. Además, los Aventureros que estén en la misma sección de tablero que el Vampiro pierde 1 Ataque en la próxima Fase de los Aventureros.
6 Se vuelve Humo. Al final de la Fase de Monstruos, después de hacer cualquier ataque cuerpo a cuerpo, el Vampiro desaparece en un paño mortuorio de humo. Retira la miniatura del tablero. Al principio de la próxima Fase de Monstruos coge un Marcador de Aventurero y pon el Vampiro al lado de ese Aventurero. Si el Vampiro al irse tenía Heridas, vuelve con sus Heridas recuperadas.

· TABLAS DE LOS NO MUERTOS ·

TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Guardia del Sepulcro	1D3
14-16	Guerreros Esqueletos	2D6
21-23	Zombis	1D6
24-26	Guardia del Sepulcro y Guerreros Esqueleto	1 1D6
31-33	Arañas Gigantes	2D6
34-36	Necrófagos	2D6
41-43	Ratas Gigantes	2D6
44-46	Murciélagos Gigantes	2D3
51-53	Guardia del Sepulcro	1D3
54-56	Zombis	2D3
61-63	Guerreros Esqueletos	2D6
64-65	Necrófagos	1D6+6
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	

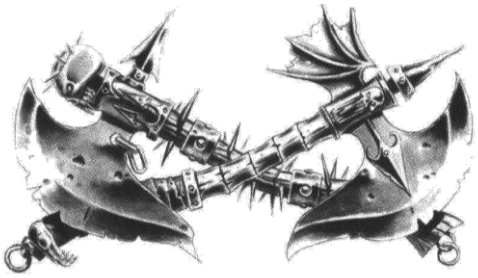


TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Tumularios	1D3
14-16	Guardia del Sepulcro	1D3
21-23	Tumulario y Necrófagos	1 2D6
24-26	Murciélagos Gigantes y Ratas Gigantes	2D6 2D6
31-33	Zombis	6
34-36	Guerreros Esqueletos	12
41-43	Espectro	1
44-46	Guardia del Sepulcro y Guerreros Esqueleto	1 8
51-53	Necrófagos	2D6
54-56	Tumulario y Zombis	1 1D6
61-63	Murciélagos Gigantes	12
64-65	Tumulario y Guerreros Esqueleto	1 2D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Guardias del Sepulcro y Guerreros Esqueleto	3 12
14-16	Tumularios y Espíritus	1D3 3
21-23	Tumularios	1D6
24-26	Guardias del Sepulcro	1D6
31-33	Espectros	2
34-36	Tumularios y Zombis	3 12
41-43	Murciélagos Gigantes y Arañas Gigantes	12 12
44-46	Espíritus	1D6+2
51-53	Momias	2
54-56	Guardia del Sepulcro	1D6
61-63	Tumularios y Necrófagos	3 12
64-65	Tumularios y Guerreros Esqueleto	3 12
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Momia y Zombis	1 2D6
14-16	Momias	1D3+1
21-23	Espectros	1D3
24-26	Tumularios y Zombis	1D6 2D6
31-33	Nigromante y Guardias del Sepulcro y Zombis	1 1D3 2D6
34-36	Espíritus	1D6+2
41-43	Tumularios y Guerreros Esqueleto	1D6 2D6
44-46	Tumularios y Necrófagos	1D6 2D6
51-53	Tumularios y Guardias del Sepulcro	3 1D6
54-56	Momia y Guardias del Sepulcro	1 1D6
61-63	Guardia del Sepulcro y Guerreros Esqueleto	1D3 12
64-65	Señor Tumulario y Tumularios	1 1D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Espectros	1D3
14-16	Momias y Zombis	1D6 2D6
21-23	Señor Tumulario y Tumularios	1 1D6
24-26	Nigromante y Guardias del Sepulcro y Esqueletos	1 1D6 12
31-33	Nigromante y Guardias del Sepulcro y Tumularios	1 1D6 1D3
34-36	Espíritus	1D6+2
41-43	Señor Tumulario y Tumularios y Guerreros Esqueleto	1 1D3 2D6
44-46	Tumularios	6
51-53	Espectros y Espíritus y Tumularios	3 1D6 1D6
54-56	Guardias del Sepulcro	1D6
61-63	Señor Tumulario y Tumularios	1 1D6
64-65	Espectros	1D3
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Espectros	6
14-16	Guardias del Sepulcro y Momias y Rey Funerario	2D6 1D6 1
21-23	Momias	6
24-26	Espectros y Tumularios y Señor Tumulario	3 6 1
31-33	Paladín Nigromante y Momias y Tumularios	1 6 6
34-36	Tumularios	2D6
41-43	Guardias del Sepulcro y Momias y Rey Funerario	2D6 1D6 1
44-46	Guardias del Sepulcro	2D6
51-53	Espectros y Tumularios y Señor Tumulario	3 6 1
54-56	Señor Tumulario y Tumularios	1 8
61-63	Espectros	6
64-65	Momias	6
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Mantícora	1
14-16	Señor Vampiro y Guerreros Esqueletos	1 12
21-23	Maestro Nigromante y Tumularios y Espectros	1 6 3
24-26	Conde Vampiro y Tumularios	1 2D6
31-33	Paladín Nigromante y Tumularios y Espectros y Señor Tumulario	1 6 3 1
34-36	Maestro Nigromante y Tumularios	1 2D6
41-43	Conde Vampiro y Tumularios y Señor Tumulario	1 2D6 1
44-46	Hidra	1
51-53	Serpiente Alada	1
54-56	Mantícora	1
61-63	Quimera	1
64-65	Hidra	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 9	
12-13	Dragón Zombi	1
14-16	Rey Nigromante No Muerto	1
21-23	Señor Vampiro y Tumularios	1 2D6
24-26	Maestro Nigromante y Nigromante	1 1
31-33	Señor Vampiro y Conde Vampiro y Tumularios y Señor Tumulario	1 1 6 1
34-36	Gran Nigromante y Tumularios y Señor Tumulario	1 2D6 1
41-43	Gran Nigromante y Conde Vampiro y Tumularios y Señor Tumulario	1 1 2D6 1
44-46	Dragón Zombi	1
51-53	Rey Nigromante No Muerto	1
54-56	Maestro Nigromante y Tumularios y Señor Tumulario	1 1D6 1
61-63	Rey Nigromante No Muerto	1
64-65	Dragón Zombi	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 9	

TABLA DE NIVEL 9		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 10	
12-13	Gran Nigromante y Maestro Nigromante y Nigromante No Muerto y Tumularios y Espectros	1 1 1 6 3
14-16	Dragón Zombi	1
21-23	Rey Nigromante No Muerto	1
24-26	Gran Nigromante y Maestro Nigromante y Tumularios y Espectros	1 6 6 1
31-33	Conde Vampiro y Nigromante y Esqueletos y Zombis	1 1 2D6 2D6
34-36	Señor Vampiro y Nigromante No Muerto	1 1
41-43	Señor Vampiro y Conde Vampiro y Tumularios	1 2 6
44-46	Maestro Nigromante y Señor Tumulario y Tumularios y Esqueletos	1 1 6 12
51-53	Dragón Zombi	1
54-56	Señor Vampiro y Conde Vampiro y Esqueletos	1 1 12
61-63	Rey Nigromante No Muerto	1
64-65	Señor Vampiro y Nigromante No Muerto	1 1
66	Tira en la Tabla de Nivel 10	

TABLA DE NIVEL 10		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira dos veces en esta tabla	
12-13	Señor Vampiro Nigromante y Campeón Nigromante y Tumularios y Espectros	1 1 4 3
14-16	Rey Nigromante No Muerto	1
21-23	Dragón Zombi	1
24-26	Nigromante No Muerto y Tumularios y Espectros y Señor Tumulario	1 6 3 2
31-33	Señor Nigromante y Maestro Nigromante y Tumularios y Espectros y Rey Funerario	1 1 6 6 4
34-36	Señor Vampiro y Dragón Zombi	1 1
41-43	Nigromante No Muerto y Tumularios y Conde Vampiro	1 12 1
44-46	Señor Vampiro y Gran Nigromante y Tumularios	1 1 12
51-53	Rey Nigromante No Muerto	1
54-56	Señor Vampiro y Dragón Zombi	1 1
61-63	Señor Nigromante y Maestro Nigromante y Tumularios y Espectros y Conde Vampiro	1 3 8 3 1
64-65	Dragón Zombi	1
66	Tira dos veces en esta tabla	



· HOMBRES LAGARTO ·

El continente de Lustria, cubierto de junglas, es un desmoronado imperio en ruinas, hogar de los Hombres Lagarto. Hace eones, Lustria fue el reino de los dioses, en el que gobernaban los misteriosos Ancestrales, y los Hombres Lagarto eran sus sirvientes. Con la Gran Catástrofe y la llegada del Caos, los Ancestrales tuvieron que abandonar el mundo. Y con ello, también abandonaron a su suerte a los Hombres Lagarto, que ahora debían interpretar el Gran Plan impuesto por sus maestros.

· ESLIZONES ·

Los Eslizones son pequeñas e inteligentes criaturas que fueron creadas por los Ancestrales a partir de seres anfibios que habitaban en los pantanos de Lustria desde el amanecer de los tiempos. Son ágiles, tanto física como mentalmente, capaces de realizar las funciones más complejas. Eran la mano de obra de los Ancestrales igual que hoy en día lo son de los Slann.

	Guerrero Eslizón	Paladín Eslizón	Héroe Eslizón
Heridas:	2	8	15
Movimiento:	6	6	6
H. Armas:	2	3	4
H. Proyect:	4+	3+	2+
Fuerza:	3	4	4
Resistencia:	3	4	4 (5)
Iniciativa:	4	5	6
Ataques:	1	2	3
Oro (Unidad):	45	200	520
Armadura:	-	-	1
Daño:	1D6	1D6	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GUERRERO E.:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
PALADÍN ESLIZ.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
HÉROE ESLIZÓN:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Guerrero Eslizón)
Esquivar 6+; Veneno Eslizón.
Reglas Especiales (Campeón Eslizón)
Destrabarse; Esquivar 6+; Veneno Eslizón.
Reglas Especiales (Héroe Eslizón)
Arma Mágica; Destrabarse; Esquivar 5+; Veneno Eslizón.

VENENO ESLIZÓN

Los Eslizones impregnan sus dardos y las puntas de sus flechas con venenos mortales destilados a partir de las ranas de árbol e insectos de Lustria. Un Aventurero herido con un arma envenenada, debe tirar 1D6 de inmediato y añadir su Resistencia al resultado. Si él obtiene un total de 7+ no se verá afectado. Si el total es menos de 7 sufrirá 1D3 Heridas adicionales. El Veneno Eslizón causa Daño Fatal.

· ESLIZONES CAMALEÓN ·

Los Eslizones Camaleón son una de las subespecies de Eslizón más agresivas y pueden mezclarse fácilmente con la jungla. Su piel está continuamente cambiando de color para camuflarse en el entorno y así poder ocultar su posición.



Este camuflaje natural reacciona a cualquier cambio, con diferentes niveles de luz, en un abrir y cerrar de ojos, haciendo que los Eslizones Camaleón sean virtualmente invisibles. Tienen unos ojos muy salientes que se mueven de manera independiente, por los que pueden verlo todo, mientras ellos permanecen completamente inmóviles.

	Eslizón Camaleón
Heridas:	24
Movimiento:	6
H. Armas:	4
H. Proyect:	2+
Fuerza:	4
Resistencia:	4 (6)
Iniciativa:	7
Ataques:	3
Oro (Unidad):	1.020
Armadura:	2
Daño:	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESLIZ. CAMALE.:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales
Arma Mágica; Asesino 6+; Destrabarse; Emboscada Mágica 5+; Esquivar 5+; Veneno Eslizón.



· ESLIZONES CHAMANES ·

De vez en cuando, un desove de Eslizones se compone de un solo individuo. Estos Eslizones tienden a estar en especial sintonía con las energías del mundo y tienen una habilidad natural para la magia. Son los Chamanes Eslizón, los profetas de los Hombres Lagarto y los sirvientes de los Magos Sacerdotes más poderosos.

Los Chamanes Eslizón son de los seres más inteligentes de su especie, cuya función es llevar a cabo las instrucciones de las tablillas sagradas dejadas por los Ancestrales. Estas criaturas pueden referirse a varias cosas: la destrucción de una ciudad, la recuperación de artefactos perdidos o el nacimiento de un poderoso guerrero. Es una gran responsabilidad y un gran cargo para los Chamanes Eslizón. Lo que es más importante es interpretar la voluntad del Slann. Esto no es sencillo y los Chamanes Eslizón discuten sobre el verdadero significado de las enigmáticas órdenes de sus maestros; un significado que no se hará evidente hasta miles de años después.

Los Slann reaccionan de una manera lenta y pueden contemplar las decisiones de varios siglos a la vez. Está prohibido molestar a un Mago Sacerdote a menos que sea una situación de vida o muerte. Cuando los Slann no dan órdenes, los Chamanes Eslizón actuarán como conserjes de las ciudades templo, además aseguran que el Gran Plan de los Ancestrales se lleve a cabo. A diferencia de sus maestros Slann, los Eslizones son seres impacientes y tienen un papel más activo en la manifestación de las profecías.

	Eslizón Chamán
Heridas:	10
Movimiento:	6
H. Armas:	2
H. Proyect:	4+
Fuerza:	3
Resistencia:	3(4)
Iniciativa:	5
Ataques:	1
Oro (Unidad):	560
Armadura:	1
Daño:	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ESLIZÓN CHAMAN:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

Reglas Especiales
Esquivar 6+; Magia Eslizón 2; Objeto Mágico.

MAGIA ESLIZÓN

Un Chamán Eslizón puede lanzar hechizos al principio de cada Fase de Monstruos. Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar cuál:

1 Fallo en el Encantamiento. La habilidad de lanzar hechizos del Chamán Eslizón falla y el hechizo no es lanzado en esta Fase de Monstruos.

2 Bola de Fuego. Selecciona al azar a uno de los Héroes en la misma sección de tablero que el Chamán Eslizón. Este sufrirá 2D6 Heridas.

3 Curación. El Chamán Eslizón puede recuperar 1D6 Heridas. Si él no está herido, restablecerá 1D6 Heridas a un Monstruo que haya perdido más Heridas, en la misma sección de tablero.

4 Maldición. Todos los Aventureros, en la misma sección de tablero que el Chamán Eslizón, sufrirán una penalización de -1 para Impactar, hasta la siguiente Fase de Monstruos.

5 Escudo. Todos los Monstruos, en la misma sección de tablero que el Chamán Eslizón, reciben la habilidad de Ignora Golpe 4+, contra los Ataques que reciban, hasta el comienzo de la siguiente Fase de Monstruos.

6 Auto Teletransporte. Este hechizo permite al Chamán Eslizón moverse inmediatamente a una casilla de la sección de tablero más alejada de los Aventureros.

· SAURIOS ·

Los Guerreros Saurios son feroces depredadores cuyos cuerpos se han creado para maximizar su potencial en el combate cuerpo a cuerpo. Sus cabezas se protegen con crestas óseas muy duras, y su piel por escamas capaces de resistir a la espada más excepcional. Llevan armas de obsidiana, bronce y metales preciosos.

	Guerrero Saurio	Paladín Saurio	Héroe Saurio
Heridas:	4	10	18
Movimiento:	4	4	4
H. Armas:	3	4	5
H. Proyect:	-	-	-
Fuerza:	4	5	5
Resistencia:	4	4 (5)	5 (7)
Iniciativa:	1	2	3
Ataques:	2	3	4
Oro (Unidad):	110	320	820
Armadura:	-	1	2
Daño:	1D6	1D6	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GUERR. SAURIO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
PALADÍN SAURIO:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
HÉROE SAURIO:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Guerrero Saurio)
Ignora Golpe 6+.
Reglas Especiales (Paladín Saurio)
Ignora Golpe 6+.
Reglas Especiales (Héroe Saurio)
Arma Mágica; Armadura Mágica; Ignora Golpe 5+.



· GUARDIA DEL TEMPLO ·

La Guardia del Templo pertenece a un desove poco frecuente de Saurios, creado para proteger a los Magos Sacerdotes Slann y a los templos en los que estos habitan. La Guardia del Templo está equipada con enormes alabardas ceremoniales, escudos adornados con glifos sagrados y horribles trofeos. Sus cuerpos están blindados con placas de armadura creadas a partir del bronce más duro, y tienen una inquebrantable determinación para proteger a toda costa a los Magos Sacerdotes Slann.

	Guardia Templo
Heridas:	7
Movimiento:	4
H. Armas:	4
H. Proyect:	-
Fuerza:	4
Resistencia:	4(5)
Iniciativa:	2
Ataques:	2
Oro (Unidad):	200
Armadura:	1
Daño:	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GUARDIA TEMPLO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales
Armado con Alabarda; Combate en Filas; Ignora Golpe 6+.



· KROXIGOR ·

Los Kroxigores son cocodrilos gigantes cuyos cuerpos consisten en trozos de músculo y nervio y una enorme mandíbula por la que sobresalen afilados dientes. Todo lo que queda atrapado por el poderoso mordisco de un Króxigor se hace añicos rápidamente, ya que la bestia mueve su cabeza con movimientos violentos de derecha a izquierda.

Cada Króxigor está cubierto, de manera natural, por resistentes escamas, un duro cráneo y protrusiones óseas que protegen su encorvado lomo. Completamente recto, un Króxigor mide el doble que un Guerrero Saurio. Son muy resistentes y pueden sobrevivir a golpes que matarían a un ser menor. Fueron creados como esclavos para la construcción.

	Kroxigor
Heridas:	12
Movimiento:	6
H. Armas:	3
H. Proyect:	-
Fuerza:	5
Resistencia:	4(5)
Iniciativa:	1
Ataques:	3
Oro (Unidad):	500
Armadura:	1
Daño:	2D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
KROXIGOR:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales
Ignora Golpe 6+; Miedo 4.



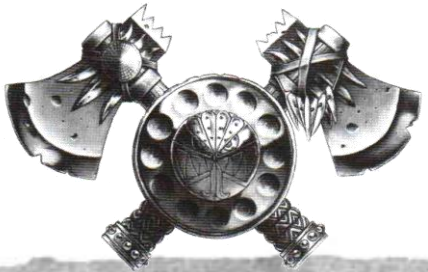
· MAGO SACERDOTE SLANN ·

Los Magos Sacerdotes Slann son los sirvientes favoritos de los Ancestrales. Poseedores de una considerable inteligencia y de unas supremas habilidades mágicas, gobiernan a los Hombres Lagarto como una casta de magos sacerdotes venerados. Sus enormes e hinchados cuerpos se parecen a los de los sapos que habitan en las selvas tropicales de Lustria. Sus cabezas son enormes para poder contener su poderoso intelecto y sus ojos son protuberantes y lo ven todo.

	Mago Slann	Paladín Mago S.	Maestro Mago S.	Gran Maes. Mago S.
Heridas:	28	35	54	75
Movimiento:	4	4	4	4
H. Armas:	3	4	5	6
H. Proyect:	6+	5+	4+	3+
Fuerza:	4	6	6	6
Resistencia:	4	4	5	5
Iniciativa:	2	3	5	6
Ataques:	3	4	6	8
Oro (Unidad):	1.150	2.400	4.250	5.500
Armadura:	-	-	-	-
Daño:	1D6	2D6	2D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MAGO SLANN:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
PALADÍN M.S.:	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
MAESTRO M.S.:	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
GRAN MAESTRO:	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4

Reglas Especiales (Mago Sacerdote Slann)
Ignora Golpes 4+; Magia Slann 1; Monstruo Enorme.
Reglas Especiales (Mago Sacerdote Paladín)
Ignora Golpes 4+; Magia Slann 2; Monstruo Enorme; Objeto Mágico; Resistencia Mágica 5+.
Reglas Especiales (Maestro Mago Sacerdote)
Dispersión de Magia 5+; Ignora Golpes 4+; Magia Slann 3; Monstruo Enorme; Objeto Mágico.
Reglas Especiales (Gran Maestro Mago Sacerdote)
Arma Mágica; Dispersión de Magia 4+; Ignora Golpes 4+; Magia Slann 4; Monstruo Enorme; 2 x Objeto Mágico.



MAGIA SLANN

Un Mago Sacerdote Slann puede lanzar hechizos al principio de cada Fase de Monstruos. Tira 2D6 en la siguiente tabla para determinar cuál:

1 Fiera Invocación. Selecciona al azar a un Aventurero en la misma sección de tablero que el lanzador. Este Héroe sufre 1D6 Heridas por el nivel del Mago Sacerdote.

2 Drenar Magia. No pueden lanzarse hechizos hasta la siguiente Fase de Monstruos.

3 Proteger. El Mago Sacerdote extiende telepáticamente su zona de protección, otorgando la habilidad de Ignora Dolor al Monstruo de más valor de oro (distinto a él) en la misma sección de tablero. Este permanece activo hasta la siguiente Fase de Monstruos.

4 Punto Muerto. Selecciona al azar uno de los objetos mágicos de un Aventurero. Este objeto no funcionará hasta siguiente Fase de Monstruos.

5 Bendecir. Todos los Monstruos en la misma sección de tablero que el Mago Sacerdote tienen +1 para Impactar durante esta Fase de Monstruos.

6 Ayuda. El Mago Sacerdote Slann utiliza su telepatía para llamar refuerzos. Genera al azar un grupo de Monstruos para el nivel de este subterráneo y colócalos en el tablero según las reglas normales. Pueden atacar en esta Fase de Monstruos.

· GELIDOS ·

Estas criaturas son temperamentales y feroces, pero resultan ser poderosas monturas para aquellos que son capaces de montarlas. Se cree que es gracias a la bendición del Ancestral Itzl que los Saurios pueden montar en Gélidos, una señal de que estos guerreros serán muy necesarios en las guerras venideras.

Los Guerreros Saurios que montan en Gélidos tienen unos sentidos excepcionales que les ayudan a perseguir a su presa. Un sentido superior del olfato y del gusto, con el que detectan el rastro de su presa de sangre caliente, incluso por encima del hedor de sus monturas.

	Gélidos
Heridas:	6
Movimiento:	8
H. Armas:	3
H. Proyect:	-
Fuerza:	4
Resistencia:	4
Iniciativa:	1
Ataques:	2
Oro (Unidad):	100
Armadura:	-
Daño:	1D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
GÉLIDO:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales
Estupidez 5+ (ver más adelante); Ignora Golpe 6+; Miedo 3.

· SALAMANDRAS ·

Enormes criaturas depredadoras que habitan en pantanos y estuarios. Se mueven tanto en el agua como en tierra y tienen unos finos pero fuertes cuerpos, unas garras terriblemente afiladas y una poderosa cola con la que se propulsan en el agua.

	Batidor E.	Salamandra
Heridas:	2	28
Movimiento:	6	6
H. Armas:	2	3
H. Proyect:	4+	4+
Fuerza:	3	4
Resistencia:	2	4 (5)
Iniciativa:	4	2
Ataques:	1	3
Oro (Unidad):	45	700
Armadura:	-	1
Daño:	1D6	3D6

HA del enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BATIDOR ESLIZ:	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
SALAMANDRA:	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Reglas Especiales (Batidor Eslizón)
Esquivar 6+; Picar Salamandra (ver más adelante).
Reglas Especiales (Salamandra)
Escupir Veneno (ver más adelante) Estupidez*; Ignora Golpe 6+; Miedo 6.

** Las Salamandras están sujetas a las reglas de Estupidez, si no hay Batidores Eslizón en la misma sección de tablero.*

ESCUPIR VENENO

Saca un contador de Aventurero, entonces, usando la Habilidad de Proyectiles de la Salamandra, tira para Impactar. El Aventurero sufre 2D6 Heridas sin modificar por armadura, y los Aventureros que se encuentren en las casillas adyacentes a él, sufrirán 1D6 Heridas sin modificar por armadura.

PICAR SALAMANDRA

Cuando se colocan las Salamandras en el tablero, coloca también cuatro Batidores Eslizón, con cada Salamandra. Los Batidores Eslizón tienen una tarea muy peligrosa que consiste en alterar deliberadamente a un descomunal monstruo depredador. Cuando realice la tirada de dados para Impactar, por la habilidad de Escupir Veneno de la Salamandra, un resultado de 1 indica que, en lugar de Escupir Veneno, la bestia se gira hacia sus torturadores Eslizones, ¡tragándose a uno ellos por completo!

ESTUPIDEZ

Realiza un chequeo por Estupidez al inicio de cada Fase de Monstruos. Si junto a la entrada de Estupidez hay un número, tira 1D6, un resultado de n+ indica Estupidez. Tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar las acciones de los Monstruos durante el siguiente turno:
1-3 Saca un contador de Aventurero. Durante este turno, la criatura va a intentar atacar a este Aventurero. Mueve hacia el Aventurero con la mitad de su atributo de Movimiento. Si llega, le atacará de la manera normal, sino no podrá hacer nada más.
4-6 Completamente aturdida por la excitación, la criatura simplemente se sienta en el suelo, riéndose con vocecillas tontas. No se puede mover o realizar ataques y los Aventureros no resultarán trabados en combate durante su siguiente Fase de Aventureros.

· TABLAS DE LOS HOMBRES LAGARTO ·

TABLA DE NIVEL 1		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 2	
12-13	Króxigor	1
14-16	Guerreros Saurios	1D6+2
21-23	Guerreros Eslizón	2D6
24-26	Gélidos y Jinetes Guerreros Saurios	1D3 -
31-33	Arañas Gigantes	2D6
34-36	Guardia del Templo	1D3
41-43	Ratas Gigantes	2D6
44-46	Murciélagos Gigantes	2D3
51-53	Guerreros Saurios	1D6+2
54-56	Króxigor	1
61-63	Guerreros Eslizón	2D6
64-65	Guardia del Templo	1D3
66	Tira en la Tabla de Nivel 2	



TABLA DE NIVEL 2		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 3	
12-13	Guardia del Templo	1D6+1
14-16	Króxigor	1D3
21-23	Arañas Gigantes	12
24-26	Murciélagos Gigantes	12
31-33	Ratas Gigantes	12
34-36	Guerreros Eslizón	12
41-43	Guerreros Saurios	1D6+3
44-46	Guardia del Templo	1D6+1
51-53	Króxigor	1D3
54-56	Guerreros Eslizón	12
61-63	Guerreros Saurios	1D6+3
64-65	Gélidos y Jinetes Guerreros Saurios	3 -
66	Tira en la Tabla de Nivel 3	

TABLA DE NIVEL 3		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 4	
12-13	Króxigor y Guerreros Eslizón	1 2D6
14-16	Gélidos y Jinetes Guerreros Saurios	1D6 -
21-23	Guerreros Saurios	2D6
24-26	Guardia del Templo	1D6+4
31-33	Arañas Gigantescas	1D3
34-36	Campeón Eslizón y Guerreros Eslizón	1 12
41-43	Murciélagos Gigantes y Arañas Gigantes	12 12
44-46	Króxigor	3
51-53	Guerreros Saurios	2D6
54-56	Guardia del Templo	1D6+4
61-63	Króxigor y Guerreros Eslizón	1 2D6
64-65	Campeón Eslizón y Guerreros Eslizón	1 12
66	Tira en la Tabla de Nivel 4	

TABLA DE NIVEL 4		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 5	
12-13	Campeón Saurio y Guerreros Saurio	1 1D6+2
14-16	Guardia del Templo	2D6
21-23	Campeón Saurio	1D3
24-26	Króxigor y Guerreros Eslizón	1 12
31-33	Chamán Eslizón y Campeón Eslizón y Guerreros Eslizón	1 1D3 2D6
34-36	Króxigor	3
41-43	Gélidos y Jinetes Guerreros Saurios	6 -
44-46	Campeón Saurio y Guerreros Saurio	1 1D6+2
51-53	Króxigor y Guerreros Eslizón	1 12
54-56	Campeón Saurio y Guardia del Templo	1 1D6
61-63	Campeón Eslizón y Guerreros Eslizón	1D3 12
64-65	Héroe Eslizón y Campeón Eslizón	1 3
66	Tira en la Tabla de Nivel 5	

TABLA DE NIVEL 5		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 6	
12-13	Eslizones Camaleón	1D3
14-16	Króxigor y Guerreros Eslizón	1D3 12
21-23	Salamandras y Cazadores de Salamandras	1D3 -
24-26	Héroe Saurio y Campeón Saurio y Guerreros Saurio	1 1D3 2D6
31-33	Mago Sacerdote Slann y Campeón Saurio y Guardia del Templo	1 1D3 2D6
34-36	Eslizones Camaleón	1D3
41-43	Chamán Eslizón y Héroe Eslizón y Guerreros Eslizón	1 1D3 2D6
44-46	Cocatriz	1
51-53	Mago Sacerdote Slann y Campeón Saurio y Guardia del Templo	1 1D3 2D6
54-56	Eslizones Camaleón	1D3
61-63	Salamandras y Cazadores de Salamandras	1D3 -
64-65	Króxigor	3
66	Tira en la Tabla de Nivel 6	

TABLA DE NIVEL 6		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 7	
12-13	Cocatriz	1
14-16	Mago Sacerdote Slann Paladín y Héroe Saurio y Guardia del Templo	1 1 2D6
21-23	Eslizones Camaleón	3
24-26	Héroe Saurio y Campeón Saurio y Guerreros Saurio	1D3 3 12
31-33	Chamán Eslizón y Héroe Eslizón y Guerreros Eslizón	1D3 3 8
34-36	Króxigor	1D6
41-43	Mago Sacerdote Slann Paladín y Héroe Saurio y Guardia del Templo	1 1 2D6
44-46	Cocatriz	1
51-53	Chamán Eslizón y Eslizones Camaleón y Guerreros Eslizón	1 1D3 12
54-56	Salamandras y Cazadores de Salamandras	3 -
61-63	Eslizones Camaleón	3
64-65	Króxigor	1D6
66	Tira en la Tabla de Nivel 7	

TABLA DE NIVEL 7		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 8	
12-13	Eslizones Camaleón	1D6
14-16	Salamandras y Cazadores de Salamandras	1D6 -
21-23	Maestro Mago Slann y Héroe Saurio y Guardia del Templo	1 1D3 2D6
24-26	Héroe Saurio y Campeón Saurio	3 2D6
31-33	Mago Sacerdote Slann Paladín y Héroe Saurio y Guardia del Templo y Eslizones Camaleón	1 1D3 2D6 1D3
34-36	Héroe Eslizón y Eslizones Camaleón	3 4
41-43	Chamán Eslizón y Héroe Eslizón y Eslizones Camaleón	3 1D6 1D3
44-46	Gigante	1
51-53	Mantícora	1
54-56	Serpiente Alada	1
61-63	Hidra	1
64-65	Quimera	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 8	

TABLA DE NIVEL 8		
D66	**Tipo**	**Número**
11	Tira en la Tabla de Nivel 9	
12-13	Dragón	1
14-16	Mantícora	1
21-23	Gran Maestro Mago Slann y Guardia del Templo	1 12
24-26	Salamandras y Cazadores de Salamandras	6 -
31-33	Mago Sacerdote Slann Paladín y Héroe Saurio y Guardia del Templo y Eslizones Camaleón	1 3 2D6 3
34-36	Maestro Mago Slann y Héroe Saurio y Guardia del Templo	1 1D6 12
41-43	Króxigor y Chamán Eslizón y Eslizones Camaleón y Guerreros Eslizón	1D6 1D3 6 12
44-46	Gigante	1
51-53	Quimera	1
54-56	Gran Maestro Mago Slann y Campeón Saurio y Guardia del Templo	1 1D3 12
61-63	Mantícora	1
64-65	Dragón	1
66	Tira en la Tabla de Nivel 9	

· CRIATURAS DE LA OSCURIDAD ·

En la White Dwarf #188 apareció este interesante artículo, con reglas para crear nuevos monstruos de Warhammer para usarlos en tus partidas de Warhammer Quest, por si el anterior bestiario te es insuficiente.

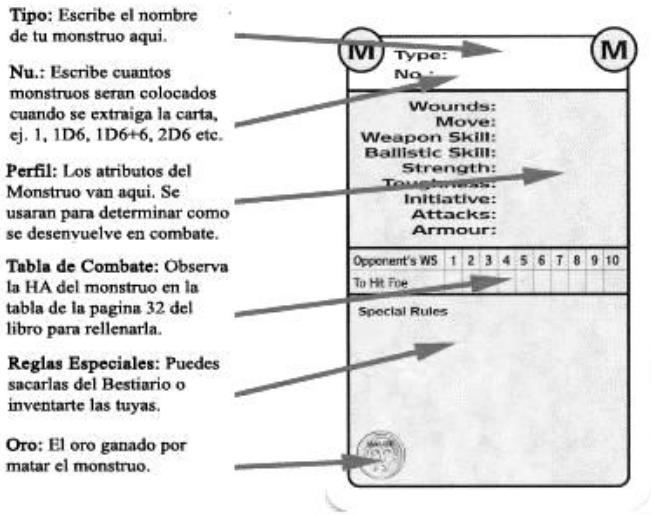
· CREANDO MONSTRUOS ·

Cuando este escribiendo nuevas cartas de Evento, tu primera pregunta es qué Monstruo incluir. Naturalmente, esto dependerá en medida si lo tienes en tu colección. Por ejemplo, podrías tener tu propio ejército Warhammer o quizás tener solamente las miniaturas que más gustan para usar en las partidas de Warhammer Quest.

Con los ejércitos de Warhammer – Elfos Oscuros solamente, pienso que podría usar algunas de las nuevas miniaturas Elfos Oscuros en una aventura de Warhammer Quest. He disfrutado jugando muchas partidas de Warhammer con y contra esta cruel raza, pero lo que realmente me gusta hacer es incluirlos en las aventuras de Warhammer Quest que he ido creando aquí en el estudio.

Por lo tanto, decidí hacer mis propias cartas de Elfos Oscuros usando un mazo de Evento en Blanco. Un juego de estas cartas sería más que suficiente para hacer un mazo completo de Elfos Oscuros que se podría usar para luchar en aventuras situadas en las profundidades de Naggaroth.

Sin embargo, no tengo muchas miniaturas de Elfos Oscuros pintadas, por lo que opté por hacer solamente algunas cartas de Evento del tipo Monstruo de las figuras que tenía, y un par de cartas de Evento del tipo Encuentro que podría acontecer a los Aventureros. Estas podrían, entonces, ser mezcladas con algunas de mis cartas preferidas, creando un subterráneo lleno de Orcos y Goblins, comandados por los malvados Elfos Oscuros.



· ESCRIBIENDO LA CARTA ·

Cuando hayas decidido que Monstruos quieres usar, lo único nos que queda es escribir sus detalles en las cartas. He decidido usar Elfos Oscuros, pero puedes elegir tu colección de No Muertos, Caos o cualquiera, es todo decisión tuya. Sin embargo, no importando que Monstruos añades, tienes que tener cuatro elementos básicos en cuenta:



Oro

Calcular el valor de los Monstruos es sencillo. El valor en Oro de una criatura es su valor en puntos de Warhammer multiplicado por diez. Todo lo que tienes que hacer es consultar el listado del ejército del Monstruo y hacer tus cálculos.

El Perfil

Este es el Movimiento del Monstruo, Fuerza, Ataques, etc. Están en el Libro Para Jugar a Rol, o convertidos de los perfiles de la sección de bestiario de algún libro de ejercito de Warhammer. Convertirlo desde Warhammer es muy fácil. Como Warhammer Quest usa los mismos perfiles, ¡solo debes copiarlos en tus cartas! Hay, sin embargo, un par de cambios entre los perfiles de Warhammer y Warhammer Quest que debes tener en cuenta cuando diseñes tu monstruo.

En Warhammer Quest, la Habilidad de Proyectiles es el número que el Monstruo necesita igualar o superar en un D6 para Impactar a su objetivo, en lugar de un valor que debes buscar en una tabla en Warhammer.

Por esto, para conseguir una Habilidad de Proyectiles de Monstruo en Warhammer Quest, mira que necesita para Impactar en la tabla de referencia rápida de Warhammer y anota esto en la carta de Evento. Por ejemplo un Elfo Oscuro tiene una H. Proyectiles de 4, que significa que impacta a sus objetivos con 3+. (Viene explicado en la hoja 61 del Reglamento de Warhammer). Esto quiere decir que en Warhammer Quest un Elfo Oscuro tiene H. Proyectiles de 3+.

El otro cambio es el número de Heridas que un monstruo puede soportar antes de morir. Un monstruo que solo tenga una herida en Warhammer ¡puede tener más Heridas en Warhammer Quest! No hay ninguna forma especial de calcular cuantas Heridas tendrá tu Monstruo, puedes ajustarlo a tu gusto, dependiendo de cuánto tiempo quieres que resistan tus monstruos sin morir. Los pequeños monstruos como Goblins pueden ser derribados con un simple golpe, mientras que los Orcos necesitan ser más duros. Generalmente, si tus monstruos son buenos luchadores, no deberá haber muchos de ellos atacando a los Aventureros, por lo que querrás que sobrevivan un turno o dos más.

Reglas Especiales

Reglas Especiales cubren cualquier habilidad o arma que tengan los Monstruos. Por ejemplo, los Snotlings atacan en tropel a un simple Aventurero porque son pequeños, los Asesinos emboscan al grupo y las Ratas pueden realizar ataques suicidas.

Cantidad

El último atributo es cuantos Monstruos aparecen cuando extraes la carta. Esto es probablemente lo más importante para alcanzar el equilibrio en el juego. Si tus Monstruos son muy buenos, probablemente abrumaran a los Aventureros rápidamente si aparece un elevado número. La clave está en hacer de cada evento un desafió para el grupo, pero usando las tácticas correctas y un poco de suerte para que prevalezcan los Aventureros.

· EJEMPLO DE CARTA ·

He fabricado mis propias cartas de Elfos Oscuros y las usare en mis partidas. Si miras los ejemplos al final de la página podrás ver como he rellenado las cartas de Evento en blanco. Las primeras cartas en mi mazo de Elfos Oscuros eran sencillas y las reglas para Guerreros Elfos Oscuros, Hechiceros Elfos y la Guardia Negra de Naggaroth están en el Libro Para Jugar a Rol.

Con estas tropas de Elfos Oscuros en las cartas de Evento no tendría que volver a mirar el Bestiario cada vez que fueran generados. Esto sólo llevo unos minutos para copiar los perfiles, reglas especiales y su valor en oro en tres de mis cartas en blanco.

Estos son las tropas básicas del ejército de los Elfos Oscuros y también conforman el tipo de Monstruo más común en los subterráneos bajo Naggaroth. Observando mi colección de miniaturas, comprendí que los Guerreros Elfos Oscuros deberían perder sus ballestas, y las miniaturas no las armé con ellas. Después, cuando he pintado algún Ballestero Elfo Oscuro, le añadí una regla especial para sus ¡mortíferas ballestas repetidoras!



Un Guerrero Elfo Oscuro, un Hechicero Elfo y un Guardia Negra de Naggaroth son algunas de las excitantes miniaturas de la gama de Citadel Elfos Oscuros. Usando las cartas de Evento en Blanco, puedes enfrentar a tus Aventureros contra estos malevolos oponentes en tus partidas de Warhammer Quest.

CORSARIOS DEL ARCA NEGRA

Ejércitos Warhammer – Los Elfos Oscuros vienen con un montón de nuevas tropas muy interesantes. Mis favoritas con los excelentes Corsarios de Arca Negra, por lo que he decidido que sean los primeros en ser tomados del reglamento. Estos diestros guerreros eran un poco más difíciles de calcular que los tres anteriores, pero perseveré en ello y pienso que al final han quedado muy bien.

Me gusta sobretodo el trasfondo de los Corsarios y sus imágenes. Cada uno de los mortales Corsarios lleva un regimiento de Corsarios. Cada Corsario de Arca Negra ha jurado realizar las órdenes de su superior sin dudar.

Estos caballeros-guerrero son completamente leales al Señor de los Arca Negra, y cumplen cada capricho del mismo, cueste lo que cueste sin que ningún acto repugnante o crimen atroz importe realizar para ello. Cuando una flota de Elfo Oscuros alcanza la costa de una tierra extranjera, son los Corsarios los que están en el frente del ejército asaltante. Los Corsarios se mueven rápidamente, favorecidos por un equipo ligero y sus Capas de Dragón Marino que les protegen.

Los Corsarios tienen un perfil en Warhammer que es el mismo que un Guerrero de Elfo Oscuro estándar, así que copié con el mismo perfil que hay impreso para Guerreros Elfo Oscuros en el Libro Para Jugar a Rol. También, en los Ejércitos Warhammer - Elfos Oscuros, los Corsarios de Arca Negros se describen vestidos con capas hechas con escamas de los poderoso Dragones Marinos. Estas capas son muy flexibles y ligeras, permitiendo al portador moverse rápidamente.

Por el camino decidí plantearme penalizar a los Aventureros si sacaran resultados bajos en sus tiradas de daños. Cuando un Aventurero tira un dado para dañar a un Corsario de Arca Negra, un resultado de uno o dos es ignorado y no se le suma la Fuerza del Aventurero. El golpe se considera que rebota contra las gruesas Capas de Dragón. Sin embargo, hay más de una manera de poder representar las tropas con buenas armaduras, escudos especiales u otros artefactos protectores.



La forma más simple es de dar al Monstruo mucha Resistencia o puntos de armadura como un Enano Guerrero. O bien, podrías darle al Monstruo la habilidad Ignorar Daño o Ignorar Golpe (¡o ambas!). Todos los detalles de estas habilidades especiales de Monstruos están en el Bestiario del libro de Rol. Siempre podrás crear nuevas reglas en las partidas y si te gustan, guárdalas. Si no funcionan modifícalas un poco y pruébalas de nuevo.

A este proceso se le llama testeo de juego y es como nosotros (¡y tú!) probamos nuevas reglas y sistemas de juego. El testeo puede ser muy divertido -podrás jugar partidas en las cuales tus Aventureros serán cortados a pedazos por Monstruos súper poderosos en un momento, y matar Monstruos que están demasiado lejos. Es esencial que pruebes antes las nuevas reglas, ya que es muy difícil juzgar como interactuaran exactamente un nuevo Monstruos y estas nuevas reglas especiales con los otros elementos de la partida que estas diseñando.

Asegúrate que tienes un grupo tolerante de compañeros, que no gruñe todo el tiempo y está siempre dispuesto a probar nuevas reglas e ideas.



El Corsario Arca Negra es una de las nuevas tropas de los Ejercitos Elfos Oscuros.
Con una carta de Evento en Blanco puedes añadir este letal Monstruo a tus partidas.

CANTIDAD

Esta es una parte muy importante cuando diseñas tus propias cartas de Evento. Si tus nuevos monstruos son realmente peligrosos como Trolls o Vampiros, necesitaras solamente unos pocos de ellos para desafiar a los Aventureros (o solamente un objetivo súper resistente).

De otro modo, si has escrito las reglas para hobgoblins necesitaras como mínimo 7 o más (2D6) de ellos para plantear algo más que una mera irritación a los Aventureros. Tu mejor apuesta es consultar la tabla de Monstruos en el libro de Rol. Por ejemplo en la Tabla de Monstruos de Nivel 1, el resultado 63 indica que 1D6+2 Guardia Negra de Naggaroth aparecen.



Usando esto de guía para mi carta de Guardia Negra, escribí 1D6 Guardia Negra de Naggaroth en mi carta. La pequeña reducción es porque las tablas de Monstruo están diseñadas para Aventureros un poco ya algunas partidas y están más avanzados y mejor equipados. No olvides tener en cuenta, también, ver cuántas miniaturas de cada tipo de Monstruo tienes en tu ¡colección!. Asegúrate de no generar más Monstruos de los que en realidad tienes ya que esto puede hacerse muy confuso en medio de una aventura. Desde luego, si compra más del mismo modelo, siempre podrás añadirlos a tu carta.

Los Hechiceros Elfos y la Guardia Negra son ambos buenos monstruos que se impondrán a las habilidades de los Aventureros, por lo que solamente 1D6 de estos, serán suficientes para una batalla excitante. Los Elfos Oscuros y los Corsarios Arca Negra no son tan buenos como la elite de sus hermanos, pero son mejores que los Orcos y Skaven, por lo que 1D6+3 de estos podrán plantar cara a los Aventureros cuando su carta sea extraída.

EN LO DESCONOCIDO...

Pues esto es lo que hice con mis cartas de Evento en Blanco. Ahora es momento de juntar a algunos Aventureros empedernidos y bajar a la entrada de subterráneo cercano, para matar a criaturas malvadas y descubrir los tesoros más ocultos...

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 1 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 2*													
12	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
13	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
14	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
15	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	1D6+6	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
16	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6+6	Emboscada A; Volar.
21	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
22	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	Esp.	2D6	Muerte Súbita.
23	Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.
24	Guerreros del Clan Skaven	5	3	4+	3	3	3	4	1	40	-	1	2D6	-
25	Orcos Salvajes &	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	Esp.	1	1D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
	Chamán Orco Salvaje	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	Esp.	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; Tatuajes 5+.
26	Goblins con Redes	4	2	5+	3	3	2	2	1	35	-	Esp.	1D6	Armados con Redes.
31	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
32	Zombies	4	2	-	3	3	5	1	1	40	-	1	1D6	Miedo 3.
33	Necrófagos	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	2D6	Huir; Miedo 4.
34	Ballesteros Elfos Oscuros	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	1D6+3	Armados con Ballesta (F4); Esquivar 6+; Odio a los Elfos.
35	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
36	1 - 3 Garrapatos Salvajes	Esp.	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Destrabarse; Ataque de Garrapato Salvaje.
	4 - 6 Garrapatos Adiestrados	Esp.	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	1D3	Destrabarse.
	Goblins Pastores de Garrapat	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1	Esp.	Manada de Garrapatos.
41	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	1D6+6	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
42	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6+6	Emboscada A; Volar.
43	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	1D6+3	Emboscada Mágica A, Huir.
44	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Chamán Goblin	4	2	5+	3	4	3	3	1	280	-	1	1	Magia Goblin 1; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
45	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
46	Orcos	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.
51	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	1D6+6	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
52	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	1D6+6	Emboscada A; Volar.
53	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	2D6	Telarañas (1D3).
54	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	Esp.	2D6	Muerte Súbita.
55	Guerreros del Clan Skaven	5	3	4+	3	3	3	4	1	40	-	1	2D6	-
56	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
61	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
62	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	1D6+3	Emboscada Mágica A, Huir.
63	Guardia Negra de Naggaroth	5	5	3+	4	3	6	7	1	150	2	1	1D6+2	Armados con Alabardas; Combate en Filas; Odio a los Elfos.
64	Centauros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
65	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 2*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 2 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 3*													
12	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6+1	-
13	Centauros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
14	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
15	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
16	Snotlings	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	12	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
21	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Emboscada A; Volar.
22	Arañas Gigantes	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	12	Telarañas (1D3).
23	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	Esp.	12	Muerte Súbita.
24	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	12	Emboscada Mágica A, Huir.
25	Ratas Ogro	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
26	Horrores Rosas de Tzeentch	4	5	2+	4	3	8	6	2	200	-	1	1D6	Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+; Muere => Horrores Azules.
	Horrores Azules de Tzeentch	4	3	4+	3	3	4	7	1	100	-	1	Esp.	Demoníaco -1; Miedo 4; Resistencia Mágica 6+.
31	Diablos de Slaanesh	6	3	-	3	3	8	3	3	250	-	1	1D6	Aura de Slaanesh; Demoníaco -1; Miedo 6.
32	Desangradores de Khorne	4	5	2+	4	3	7	6	2	200	-	1	1D6+2	Armados con Espada Infernal; Demoníaco -1; Miedo 5.
33	Portadores de Plaga	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+2	Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.
34	Mastines del Caos	6	4	-	4	4	8	4	2	160	2	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
35	Orcos Negros	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6+4	-
36	Orcos Salvajes	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	Esp.	1	2D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
41	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
42	Corredores de Alcantarilla &	6	4	3+	4	3	5	5	1	120	-	1	1D6	Emboscada 4+.
	Portadores de Incensario de I	5	4	-	4	4	4	4	1	150	-	Esp.	1D6	Armados con Incensarios de Plaga.
	Lanzadores de Viento Enven	5	3	4+	3	3	4	4	1	200	-	Esp.	1D6	Armados con Esferas de Viento Envenenado.
43	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	12	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Jefe Goblin	4	3	3+	4	3	6	3	2	150	2	1	1	Arma Mágica.
44	Guardia Negra de Naggaroth	5	5	3+	4	3	6	7	1	150	2	1	2D6	Armados con Alabardas; Combate en Filas; Odio a los Elfos.
45	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6+1	-
46	Centauros	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
51	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
52	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
53	Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
54	Zombies	4	2	-	3	3	5	1	1	40	-	1	6	Miedo 3.
55	Necrófagos	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	12	Huir; Miedo 4.
56	Orcos Salvajes &	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	Esp.	1	2D6	Armados con Arcos (F4); Tatuajes 6+.
	Chamán Orco Salvaje	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	Esp.	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; Tatuajes 5+.
61	Enanos del Caos	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	1D6+2	Resistencia Mágica 6+.
62	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	1D6+2	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
63	Toros Centauro	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
64	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	12	Emboscada Mágica A, Huir.
65	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 3*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 3 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 4*													
12	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
13	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
14	Centauros &	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D6	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
15	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
16	Nurgletes	4	3	4+	3	3	2	4	2	50	-	Esp.	2D6	Emboscada A; Demoníaco -1; Miedo 4; Atacar en Tropel; Plaga.
21	Incineradores de Tzeentch	9	3	2+	5	4	17	4	Esp.	300	-	Esp.	1D6+1	Emboscada Mágica 5+; Demoníaco -1; Miedo 7; Ataque Incinerador de Tzeentch; Resistencia Mágica 6+.
22	Desangradores de Khorne &	4	5	2+	4	3	7	6	2	200	-	1	1D6	Armados con Espada Infernal; Demoníaco -1; Miedo 5.
	Minotauro &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1	Miedo 5.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6	Lanzar Lanzas (F3).
23	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	2D6	-
24	Guerreros Alimaña Skaven &	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
	Paladín Skaven	5	4	3+	4	3	11	5	2	270	2	2	1	Arma Mágica; Destrabarse.
25	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6+2	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
26	Orcos &	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	2D6	Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas.
	Jefe Orco	4	4	3+	4	4	18	3	2	330	2	2	1	Arma Mágica.
31	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6+2	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
32	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
33	Escorpiones Gigantescos	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
34	Arañas Gigantescas	5	3	-	Esp.	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telarañas (1D6).
35	Ratas Ogro &	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	1D6+3	-
36	Horrores Rosas de Tzeentch	4	5	2+	4	3	8	6	2	200	-	1	6	Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+; Muere => Horrores Azules.
	Horrores Azules de Tzeentch	4	3	4+	3	3	4	7	1	100	-	1	Esp.	Demoníaco -1; Miedo 4; Resistencia Mágica 6+.
41	Diablos de Slaanesh	6	3	-	3	3	8	3	3	250	-	1	6	Aura de Slaanesh; Demoníaco -1; Miedo 6.
42	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	7	-
43	Portadores de Plaga	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+4	Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.
44	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	1D6+2	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	1D6+2	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
45	Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1R).
	Toros Centauro &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Hobgoblins	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	12	Guardias (Brujo Enano del Caos); Emboscada Mágica A, Huir.
46	Snotlings &	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	Esp.	12	Emboscada Mágica A; Atacar en Tropel.
	Ratas Gigantes	6	2	-	3	3	1	4	1	25	-	Esp.	12	Muerte Súbita.
51	Arañas Gigantes &	6	2	-	Esp.	2	1	-	1	15	-	1	12	Telarañas (1D3).
	Murciélagos Gigantes	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	12	Emboscada A; Volar.
52	Orcos Negros &	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	1D6+2	-
	Goblins	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	1D6+6	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
53	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6+2	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
54	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Drenar Magia 6; Regeneración 2.
55	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
56	Trolls	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
61	Nurgletes	4	3	4+	3	3	2	4	2	50	-	Esp.	2D6	Emboscada A; Demoníaco -1; Miedo 4; Atacar en Tropel; Plaga.
62	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
63	Escorpiones Gigantescos	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
64	Arañas Gigantescas	5	3	-	Esp.	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telarañas (1D6).
65	Incineradores de Tzeentch	9	3	2+	5	4	17	4	Esp.	300	-	Esp.	1D6+1	Emboscada Mágica 5+; Demoníaco -1; Miedo 7; Ataque Incinerador de Tzeentch; Resistencia Mágica 6+.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 4*													

Dazzhrakk Gargan rió entre dientes y se mesó la barba pensativamente mientras miraba dentro del brasero de fuego en lo alto del negro estrado de piedra. "Ellos vienen. Mira. Oh si, ellos vienen." Se frotó las manos con regocijo y se volvió para encarar a sus huestes reunidas. Enanos del Caos y Hobgoblins lo miraron con ansiosa anticipación, afilando sus armas para la lucha que se avecinaba.

La caverna era enorme, fundiéndose en la oscuridad en todos los lados. El Brujo Enano del Caos estaba parado en el estrado que habían alzado, frente al gran brasero de bronce, del cual emergían llamas que iluminaban el techo con un resplandor rojo oscuro. El aire era caliente y seco. Las sombras bailaban alrededor de él mientras en lo alto alas de cuero batían el aire. Su mirada fija estaba clavada en la ornamentada puerta de bronce fundido de la pared opuesta. Uno a uno, la horda expectante se volvió a mirar. Los Centauros Toro se abrieron paso a través de la multitud de forma abrupta, y un grupo de Enanos del Caos con trabucos creó en una línea frente a la puerta.

"Mi trampa está preparada - los tontos vienen. ¡Tomar vuestras posiciones!" Gargan asintió y sus huestes se desvanecieron en las sombras. Instantes después, las dobles puertas se abrieron de golpe y cuatro Aventureros irrumpieron en la cámara, su linterna lanzaba poca luz en la inmensa oscuridad. "Gargan" gritó el Hechicero embutido en gris, a la vez que un rayo de poder salía de la punta de sus dedos. Gargan rió en voz alta cuando la energía salió rebotada con un flash del escudo morado-negruzco que emergió frente a él protegiéndolo. A la vez una aullante masa de Monstruos hizo su aparición desde las sombras. La trampa se había activado...



· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 4 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 5*													
12	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	*Tu aventurero escoge si ataca al Juggernaut o al Jinete.*
13	Nigromante &	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Esqueletos &	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Guardias (Nigromante); Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
14	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
15	Brujo Skaven &	5	3	4+	3	4	15	5	1	560	-	2	1	Esquivar 5+; Magia Skaven 1; Disipación de Magia 6+.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Paladines Guerreros Alimaña Skaven &	5	4	4+	4	3	10	5	1	110	1	1	1D6+3	Guardias (Brujo Skaven); Armados con Alabardas; Combate en Filas.
	Caudillo Skaven	5	5	2+	4	4	20	6	3	590	2	2	1	Esquivar 5+; Destrabarse; Espada Supurante.
16	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
21	Paladines Orcos Negros &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	-
	Jefe Orco Negro	4	5	3+	5	4	20	3	2	420	2	2	1	Arma Mágica.
22	Señor de las Bestias Elfo Oscuro &	5	5	2+	4	3	15	7	2	150	2	1	1	Armado con Ballesta (F5); Controlar Bestias; Odio a los Elfos.
	1-3 Mastines del Caos	6	4	-	4	4	8	4	2	160	2	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
	4-6 Mastines de Guerra	5	4	-	3	3	6	6	1	130	-	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
23	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	24	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Goblins Fanáticos &	4	2	5+	3	3	2	2	1	300	-	Esp.	1D3	Armados con Bola y Cadena; Destrabarse; Emboscada A.
	Gran Jefe Goblin	4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arma Mágica; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
24	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
	Ogros	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	1D3	Miedo 5.
25	Escorpiones Gigantescos &	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
	Arañas Gigantescas	5	3	-	Esp.	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telarañas (1D6).
26	Hombres Bestia &	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
	Paladín Hombre Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
31	Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1R).
	Toros Centauro &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Guardias (Brujo Enano del Caos); Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
32	Señor de las Bestias Elfo Oscuro &	5	5	2+	4	3	15	7	2	150	2	1	1	Armado con Ballesta (F5); Controlar Bestias; Odio a los Elfos.
	1-3 Mastines del Caos	6	4	-	4	4	8	4	2	160	2	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
	4-6 Mastines de Guerra	5	4	-	3	3	6	6	1	130	-	1	1D6	Emboscada 5+; Atacar en Tropel.
33	Ratas Ogro &	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-
34	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6+2	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
35	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Drenar Magia 6; Regeneración 2.
36	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
41	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
42	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	1D3	Miedo 8.
43	Skavens con Mosquetes Jezzail	5	3	4+	3	3	6	4	1	300	1	1	1D6	Armados con Jezzail (F5; Ignora 3 Puntos de Armadura).
44	Diablillas de Slaanesh	4	6	2+	4	3	15	6	3	300	-	1	1D6	Emboscada 5+; Demoníaco -1; Miedo 6; Resistencia Mágica 6+.
45	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	1D3	Miedo 8.
46	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D3+1	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 4 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
51	Trolls &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
	Minotauros	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	1D3	Miedo 5.
52	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	*Tu aventurero escoge si ataca al Juggernaut o al Jinete.*
53	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D3+1	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
54	Nigromante &	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Esqueletos &	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	2D6	Guardias (Nigromante); Armados con [1-3] Arcos (F3) o [4-6] Espadas; Miedo 5; Regeneración 1.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
	Espíritus	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
55	Goblins &	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	24	Armados con [1-3] Arcos (F1) o [4-6] Lanzas (Combate en Filas).
	Goblins Fanáticos &	4	2	5+	3	3	2	2	1	300	-	Esp.	1D3	Armados con Bola y Cadena; Destrabarse; Emboscada A.
	Gran Jefe Goblin	4	4	2+	4	4	12	4	3	330	2	1	1	Arma Mágica; Resistencia Mágica 5+ (Anillo).
56	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D3	Armadura Mágica; Arma Mágica.
61	Ratas Ogro &	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	1D3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-
62	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	1D3	Miedo 8.
63	Brujo Skaven &	5	3	4+	3	4	15	5	1	560	-	2	1	Esquivar 5+; Magia Skaven 1; Disipación de Magia 6+.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Paladines Guerreros Alimaña Skaven &	5	4	4+	4	3	10	5	1	110	1	1	1D6+3	Guardias (Brujo Skaven); Armados con Alabardas; Combate en Filas.
	Caudillo Skaven	5	5	2+	4	4	20	6	3	590	2	2	1	Esquivar 5+; Destrabarse; Espada Supurante.
64	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	1D3	Miedo 6; Drenar Magia 6; Regeneración 2.
65	Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D3+1	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 5*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 5 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 6*													
12	Ballesteros Elfos Oscuros &	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	2D6	Armados con Ballesta (F4); Esquivar 6+; Odio a los Elfos.
	Elfas Brujas &	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	1D6	Frenesí 4+; Odio a los Elfos.
	Asesinos Elfos Oscuros &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Odio a los Elfos; Espada Supurante.
	Héroe Elfo Oscuro	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquivar 4+; Odio a los Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
13	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
14	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6	-
15	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	1	Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Skavens con Mosquetes Jezzail &	5	3	4+	3	3	6	4	1	300	1	1	1D6	Armados con Jezzail (F5; Ignora 3 Puntos de Armadura).
	Señor de la Guerra Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
16	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
21	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	*Tu aventurero escoge si ataca al Juggernaut o al Jinete.*
22	Nigromante &	4	4	3+	4	3	25	3	2	680	-	2	1	Magia Nigromántica 1; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Espíritus &	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Guardias (Nigromante); Miedo 7.
23	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Drenar Magia 6; Regeneración 2.
24	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Hombres Bestia	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Lanzar Lanzas (F3).
25	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
26	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
31	Ogros &	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Ratas Ogro	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	3	Miedo 5.
32	Trolls &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Drenar Magia 6; Regeneración 2.
33	Chamán Orco &	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica.
	Paladines Orcos Negros &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6	Guardias (Cha..án Orco).
	Gran Jefe Orco	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1	Ignora Dolor 6+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
34	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Espíritus &	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
35	Toros Centauro &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Paladín Toro Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
36	Gorgonas	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Miedo 9; Petrificar

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 5 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
36	Gorgonas	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1D3	Miedo 9; Petrificar
41	Monjes de Plaga Skaven &	5	3	4+	3	4	5	4	1	60	-	1	2D6	Frenesí 5+; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	1D6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Sacerdote de Plaga Skaven &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Señor de la Guerra Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Chamán Hombre Bestia &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magia Hombres Bestia 1; Arma mágica.
	Hombres Bestia &	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	1D6+2	Guardias (Chamán Hombre Bestia); Lanzar Lanzas (F3).
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	1D3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
43	Señor Tumulario &	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
44	Guardias del Sepulcro &	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
45	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
46	Toros Centauro &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Guardias (Brujo Enano del Caos); Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Brujo Enano del Caos	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1R).
51	Gorgona	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	1	Miedo 9; Petrificar
52	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	*Tu aventurero escoge si ataca al Juggernaut o al Jinete.*
53	Hechicero del Caos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5
	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	1D6	-
54	Ogros Dragón	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
55	Bestias de Nurgle	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	1D3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
56	Ballesteros Elfos Oscuros &	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	2D6	Armados con Ballesta (F4); Esquivar 6+; Odio a los Elfos.
	Elfas Brujas &	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	1D6	Frenesí 4+; Odio a los Elfos.
	Asesinos Elfos Oscuros &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Odio a los Elfos; Espada Supurante.
	Héroe Elfo Oscuro	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquivar 4+; Odio a los Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
61	Señor Tumulario &	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
62	Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	1D3	Armados con Lanzallamas de Disformidad.
63	Escorpiones Gigantescos &	5	3	-	5	6	20	1	2	450	-	2	1D3	Picadura (2D6).
	Arañas Gigantescas	5	3	-	Esp.	4	20	1	2	450	-	2	1D3	Telarañas (1D6).
64	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Espíritus &	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	1D6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	1D6	Miedo 7.
65	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 6*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 6 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 7*													
12	Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1R).
	Paladín Toro Centauro &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Guardias (Brujo Enano del Caos); Resistencia Mágica 6+.
	Héroe Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
13	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
14	Hipogrifo &	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
15	Maestro Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magia Enanos del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica
	Toros Centauro &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Guardias (Maestro Brujo Enano del Caos); Resistencia Mágica 6+.
	Paladín Toro Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
16	Paladín Ingeniero Brujo Skaven &	5	3	4+	4	4	18	5	1	1180	2	2	1	Magia Skaven 2; Disipación de Magia 5+; Resistencia Mágica 5+; Objeto Mágico; Espada Supurante.
	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	3	Guardias (Paladín Ingeniero Brujo Skaven); Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Sacerdote de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
21	Guardias del Sepulcro &	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
22	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
23	Paladín Nigromante &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Espíritus &	4	2	-	-	3	16	3	1	-	-	Esp.	6	Ataque Espeluznante 1; Etéreo -1; Miedo 6.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Guardias (Paladín Nigromante); Miedo 7.
24	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
25	Chamán Hombre Bestia &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magia Hombres Bestia 1; Arma mágica.
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Guardias (Chamán Hombre Bestia); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señor Hombre Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
26	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
31	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
32	Hombres Bestia &	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	8	Lanzar Lanzas (F3).
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Héroes Hombres Bestia	4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F9).
33	Ogros &	6	3	5+	4	5	13	3	2	400	-	1/2(5+)	3	Miedo 5.
	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Paladín Minotauro	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	1	Miedo 6; Arma Mágica.
34	Ballesteros Elfos Oscuros &	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	12	Armados con Ballesta (F4); Esquivar 6+; Odio a los Elfos.
	Elfas Brujas &	5	4	3+	3	3	11	6	1	140	-	1	6	Frenesí 4+; Odio a los Elfos.
	Asesinos Elfos Oscuros &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Odio a los Elfos; Espada Supurante.
	Héroe Elfo Oscuro	5	6	1+	4	4	25	8	3	1040	4	2	1	Esquivar 4+; Odio a los Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
35	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	*Tu aventurero escoge si ataca al Juggernaut o al Jinete.*
36	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Señor Tumulario	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 6 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
41	Toros Centauro &	8	4	4+	4	4	12	3	2	410	2	1/2(5+)	3	Miedo 5; Resistencia Mágica 6+.
	Paladín Toro Centauro &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Héroe Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Trolls &	6	3	6+	5	4	30	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Regeneración 2; Vómito.
	Trolls de Piedra	6	3	6+	5	4	25	1	3	650	-	2	3	Miedo 6; Drenar Magia 6; Regeneración 2.
43	Hechicero del Caos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	6	-
44	Centauros &	8	3	3+	4	3	12	3	2	300	-	2	1D3	Armados con Arcos (F4); Miedo 4.
	Minotauros &	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	3	Miedo 5.
	Paladín Centauro	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	1	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
45	Gorgonas	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Miedo 9; Petrificar
46	Grandes Jefes Orcos &	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1D6	Ignora Dolor 6 ; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor de Guerra Orco &	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Ignora Dolor 5 ; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Chamán Orco	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	1	Magia Orca 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica.
51	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
52	Ogros Dragón &	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
	Paladín Ogro Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
53	Grandes Jefes Orcos &	4	5	2+	4	5	25	4	3	720	3	2	1D6	Guardias (Paladín Chamán Orco); Ignora Dolor 6+; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Paladín Chamán Orco	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	1/2(5+)	1	Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5 ; Arma Mágica.
54	Bestias de Nurgle &	3	3	-	3	5	25	3	1	750	-	2	3	Demoníaco -1; Parálisis; Plaga; Rastro Legamoso.
	Portadores de Plaga &	4	5	2+	4	3	9	6	2	200	-	1	1D6+2	Demoníaco -1; Miedo 5; Plaga.
	Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	12	-
55	Paladines Orcos Negros &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	1D6+4	-
	Gran Jefe Orco Negro	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armadura Mágica; Arma Mágica.
56	Monjes de Plaga Skaven &	5	3	4+	3	4	5	4	1	60	-	1	6	Frenesí 5+; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Sacerdote de Plaga Skaven &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	1	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Señor de la Guerra Skaven	5	6	1+	4	4	30	7	4	900	3	2	1	Esquivar 5+; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
61	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Juggernauts de Khorne &	7	3	-	5	5	35	2	2	700	2	2	1D3+1	Demoníaco -1; Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse.
	Jinetes del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-	*Tu aventurero escoge si ataca al Juggernaut o al Jinete.*
62	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
63	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
64	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
65	Señor de Plaga Skaven	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Niebla Mortal; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; E
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 7*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 7 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 8*													
12	Vidente Gris &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	1D3	Guardias (Vidente Gris); Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
13	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
14	Paladines Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
15	Hechicero Elfo Oscuro &	5	4	3+	3	4	12	7	1	590	-	1	1	Magia Elfos Oscuros 1; Odio a los Elfos; Resistencia Mágica 6+; Objeto Mágico.
	Asesinos Elfos Oscuros &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Odio a los Elfos; Espada Supurante.
	Ballesteros Elfos Oscuros &	5	4	3+	3	3	6	6	1	100	1	1	8	Armados con Ballesta (F4); Esquivar 6+; Odio a los Elfos.
	Paladinas Elfas Brujas	5	5	2+	4	3	13	7	2	600	-	1	1D6	Frenesí 3+; Odio a los Elfos.
16	Maestro Ingeniero Brujo Skav	5	3	4+	4	4	30	6	2	1900	-	2	1	Magia Skaven 3; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	1D3	Guardias (Maestro Ingeniero Brujo Skaven); Armados con Lanzallamas de Disformidad.
21	Maestro Brujo Enano del Cao	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magia Enanos del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Guardias (Maestro Brujo Enano del Caos); Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Paladines Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
22	Héroe Minotauro &	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	3/4(5+	1	Miedo 9; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Minotauros	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	3	Miedo 6; Arma Mágica.
23	Paladines Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
24	Chamanes Hombres Bestia &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magia Hombres Bestia 1; Arma mágica.
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+	3	Guardias (Chamán Hombre Bestia 1); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+	3	Guardias (Chamán Hombre Bestia 2); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señor Hombre Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
25	Hechicero del Caos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Guerreros del Caos &	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	6	-
	Héroe del Caos	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
26	Paladín Nigromante &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Guardias (Paladín Nigromante); Miedo 7.
	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Señor Tumulario	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
31	Ogros Dragón &	6	4	5+	5	5	40	2	3	870	2	2	3	Miedo 8.
	Paladín Ogro Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
32	Chamanes Hombres Bestia &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magia Hombres Bestia 1; Arma mágica.
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+	3	Guardias (Chamán Hombre Bestia 1); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+	3	Guardias (Chamán Hombre Bestia 2); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señor Hombre Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	1	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
33	Paladín Chamán Orco &	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	1/2(5+	1	Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica.
	Paladines Orcos Negros &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+	2D6	Guardias (Paladín Chamán Orco).
	Gran Jefe Orco Negro &	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor de Guerra Orco	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+	1	Ignora Dolor 5 ; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
34	Gorgonas &	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Miedo 9; Petrificar
	Grifo	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
35	Asesinos Elfos Oscuros &	5	9	A	4	4	12	10	2	410	-	1	1D6	Emboscada Mágica 5+; Asesino 6+; Esquivar 5+; Odio a los Elfos; Espada Supurante.
	Paladines Elfos Oscuros &	5	5	2+	4	3	14	7	2	480	2	2	2D6	Odio a los Elfos; Esquivar 6+; Arma Mágica.
	Señores Elfos Oscuros	5	7	A	4	4	34	9	4	1600	4	3	2	Esquivar 4+; Odio a los Elfos; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
36	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 7 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
41	Mantícora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.
42	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
43	Serpiente Alada	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	3/4(5+)	1	Atrapar y Arrastrar; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.
44	Conde Vampiro &	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Guardias del Sepulcro &	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
45	Quimera	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
46	Cocatriz &	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
	Hombres Bestia &	4	4	4+	3	4	6	3	1	100	-	1	8	Lanzar Lanzas (F3).
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Héroe Hombre Bestia	4	6	2+	4	5	34	5	3	1300	2	2	1	Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F9).
51	Lammasu &	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Paladín Toro Centauro &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Héroe Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
52	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
53	Señor de Plaga Skaven &	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Niebla Mortal; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; Espada Supurante.
	Sacerdotes de Plaga Skaven	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
54	Señor de la Muerte Skaven &	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
55	Grifo &	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
56	Héroe Toro Centauro &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
61	Maestro Brujo del Caos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	1	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Hechiceros del Caos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1D3	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias (Maestro Brujo del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
62	Maestro Nigromante &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Guardias (Maestro Nigromante); Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
63	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
64	Gran Tauro	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
65	Quimera &	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 8*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 8 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 9*													
12	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
13	Señor Vampiro &	6	8	1+	7	6	42	9	4	3750	3	3	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 3; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
14	Mantícora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.
15	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
16	Serpiente Alada &	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	3/4(5+)	1	Atrapar y Arrastrar; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.
	Paladines Orcos Negros	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	2D6	-
21	Vidente Gris &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	3	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
22	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Héroe Toro Centauro &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
23	Grifo &	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
24	Hipogrifo &	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
	Paladines Hombres Bestia	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
25	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Héroe Toro Centauro &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
26	Gran Nigromante &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Reyes Funerarios	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	3	Guardias (Gran Nigromante); Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
31	Héroe Ogro Dragón &	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Ogros Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
32	Hechicero del Caos &	4	6	1+	4	5	15	6	2	840	1	1	1	Magia del Caos 1; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Guardias (Hechicero del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe del Caos &	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
33	Paladines Chamanes Hombres Bestia &	4	4	4+	4	5	34	4	1	1340	-	2	2	Magia Hombres Bestia 2; Objeto Mágico; Arma mágica.
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	6	Guardias (Paladin Chaman Hombre Bestia 1); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señores Hombres Bestia	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	2	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
34	Maestro Brujo del Caos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	1	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias (Maestro Brujo del Caos); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe del Caos	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
35	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
36	Vidente Gris &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	6	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	3	Guardias (Vidente Gris); Armados con Lanzallamas de Disformidad.

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 8 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
41	Lammasu &	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Héroe Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Señor Chamán Orco &	4	3	5+	4	5	42	5	3	2870	2	2/3(5+)	1	Magia Orca 3; Disipación de Magia 5+; Resistencia Mágica 4+; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladín Chamán Orco &	4	3	4+	4	5	20	3	1	1180	2	1/2(5+)	1	Magia Orca 3; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica.
	Paladines Orcos Negros &	4	4	4+	4	4	10	2	2	140	2	1/2(5+)	2D6	Guardias (Señor Chamán Orco).
	Gran Jefe Orco Negro &	4	6	2+	5	5	23	4	3	910	3	2	1	Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor de Guerra Orco	4	6	1+	4	5	33	5	4	1100	3	2/3(5+)	1	Ignora Dolor 5 . ; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
43	Conde Vampiro &	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Guardias del Sepulcro &	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
44	Quimera	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
45	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Miedo 10; Magia nigromántica 3; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Esqueletos &	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Guardias (Liche); Armados con Arcos (F3); Miedo 5; Regeneración 1.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
46	Gran Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos con Trabuco &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	6	Guardias (Gran Brujo Enano del Caos); Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Héroes Toro Centauro	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	1D3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
51	Héroe Minotauro &	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	3/4(5+)	1	Miedo 9; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Minotauros &	6	5	3+	5	4	34	4	3	1100	1	3	1D3	Miedo 6; Arma Mágica.
	Paladines del Caos	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	1D6	Armadura Mágica; Arma Mágica.
52	Chaman Hombre Bestia &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	1	Magia Hombres Bestia 1; Arma mágica.
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	6	Guardias (Chamán Hombre Bestia); Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Paladín Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	1	Armado con Arco (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
53	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
54	Quimera	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
55	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Lammasu	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
56	Maestro Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	4	5	26	4	2	2190	3	2	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos con Trabuco &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Guardias (Maestro Brujo Enano del Caos); Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Paladines Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	4	Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Señor Enano del Caos &	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
61	Señor de la Muerte Skaven &	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Lanzallamas de Disformidad	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	3	Armados con Lanzallamas de Disformidad.
62	Gorgonas &	4	2	4+	3	3	35	5	1	1100	-	2	3	Miedo 9; Petrificar
	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
63	Gran Nigromante &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Conde Vampiro &	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Esqueletos &	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Guardias (Gran Nigromante); Armados con Arcos (F3); Miedo 5; Regeneración 1.
	Guardias del Sepulcro &	4	3	6+	3	3	15	2	1	110	1	2	2D6	Miedo 5; Regeneración 1.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	1D6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
64	Señor Vampiro &	6	8	1+	7	6	42	9	4	3750	3	3	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 3; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Conde Vampiro &	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	6	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Rey Funerario	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	1	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
65	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 9*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 9 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 10*													
12	Guardián de Secretos	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.
13	Gran Inmundicia	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.
14	Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	3	5+1	8	3	1	590	2	1/2(6+)	1	Magia Enanos del Caos 1; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Anillo de Protección (+1R).
	Paladines Toro Centauro&	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Guardias (Brujo Enano del Caos); Resistencia Mágica 6+.
	Héroes Toro Centauro &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
15	Señor de la Transformación	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6	1	Embocada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Fuente Mágica; 3x Objeto Mágico; Poder de Tzeentch.
16	Gran Dragón	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 1; Terror 13; Atesorar Tesoro +1.
21	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
22	Serpiente Alada &	6	5	-	5	6	46	4	3	1800	3	3/4(5+)	1	Atrapar y Arrastrar; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Destrabarse; Picadura (3D6); Terror 10.
	Cocatriz	4	3	-	4	4	26	4	3	1500	-	3/4(5+)	1	Miedo 10; Volar; Petrificar.
23	Gran Nigromante &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Maestro Nigromante &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	6	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
24	Señor Vampiro &	6	8	1+	7	6	42	9	4	3750	3	3	1	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 3; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Condes Vampiro &	6	7	2+	7	6	30	8	3	2000	3	2/3(5+)	2	Emboscada Mágica A; Volar; Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 5+; Vampiro.
	Tumularios	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
25	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Enanos del Caos &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	2	1/2(6+)	8	Resistencia Mágica 6+.
	Enanos del Caos con Trabuco &	3	4	4+	3	4	8	2	1	140	1	1	8	Armados con Trabuco; Resistencia Mágica 6+.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
26	Gran Brujo Enano del Caos	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	montado en Lammasu &	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
														Tu aventurero escoge si ataca al Lammasu o al Jinete.
	Paladines Enano del Caos &	3	5	3+	4	4	16	3	2	480	2	2/3(5+)	6	Resistencia Mágica 6+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Enano del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	1	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
31	Gran Nigromante &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Maestro Nigromante &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Miedo 10; Magia nigromántica 3; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Esqueletos &	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	12	Guardias (Liche); Armados con Arcos (F3); Miedo 5; Regeneración 1.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Guardias (Gran Nigromante); Miedo 7.
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
32	Vidente Gris &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	1	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	3	Guardias (Vidente Gris); Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Sacerdotes de Plaga Skaven &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Señor de Plaga Skaven &	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	1	Niebla Mortal; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; Espada Supurante.
	Señor de la Muerte Skaven	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	1	Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 9 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
33	Héroe Ogro Dragón &	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Ogros Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
34	Videntes Grises &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	2	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Sacerdotes de Plaga Skaven &	5	5	2+	4	5	23	6	3	730	-	1	2	Emboscada Mágica A; Frenesí 4+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	1D3	Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Asesinos Skaven &	6	5	3+	4	3	7	5	2	300	-	1	6	Emboscada A; Asesino 6+; Esquivar 5+; Espada Supurante.
	Ratas Ogro &	6	4	-	5	5	20	5	2	500	-	2	3	Miedo 5.
	Guerreros Alimaña Skaven	5	4	4+	4	3	5	5	1	95	1	1	12	-
35	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
36	Héroe Ogro Dragón &	6	6	3+	6	6	53	4	5	3300	2	3	1	Miedo 9; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Ogros Dragón	6	5	4+	6	5	44	3	4	1550	2	2	3	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
41	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	montado en Mantícora &	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.
														Tu aventurero escoge si ataca a la Mantícora o al Jinete.
	Héroes del Caos	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1D6	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
42	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
43	Gigante &	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
44	Quimera &	6	4	-	7	6	60	4	6	2500	3	3/4(5+)	1	Aliento de Fuego 4 (Emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Picadura (3D6); Terror 11.
	Mantícora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.
45	Chamanes Hombres Bestia &	4	4	5+	3	5	26	4	1	680	-	1	2	Magia Hombres Bestia 1; Arma mágica.
	Paladines Hombres Bestia &	4	5	3+	4	4	30	4	2	610	-	1/2(5+)	3	Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F8).
	Señores Hombres Bestia &	4	7	1+	4	5	47	6	4	2000	2	3	2	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Lanzar Lanzas (F10).
	Héroe Minotauro	6	6	2+	5	5	48	5	4	2400	2	3/4(5+)	1	Miedo 9; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
46	Paladines Enano del Caos &	3	5	3+	4	4	16	3	2	480	2	2/3(5+)	12	Resistencia Mágica 6+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Lammasu &	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Gran Brujo Enano del Caos	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
51	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
52	Grifo &	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
53	Mantícora &	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.
	Hidra	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
54	Gran Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Paladines Toro Centauro &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Guardias (Gran Brujo Enano del Caos); Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señores Enanos del Caos &	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	3	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señores Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	2	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
55	Maestros Brujos del Caos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	2	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines del Caos &	4	7	A	5	4	15	7	3	910	2	1	6	Guardias (Maestro Brujo del Caos 1); Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroes del Caos &	4	8	A	5	5	30	8	4	1930	6	3	1D6	Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
56	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
61	Guardián de Secretos	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.
62	Gran Inmundicia	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.
63	Paladines Toro Centauro &	8	5	3+	5	4	23	4	3	1060	2	2	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Héroes Toro Centauro &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	3	Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Toro Centauro	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
64	Señor de la Transformación	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6	1	Embocada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Fuente Mágica; 3x Objeto Mágico; Poder de Tzeentch.
65	Gran Dragón	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 1; Terror 13; Atesorar Tesoro +1.
66	*Tira en la Tabla de Monstruos Nivel 10*													

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 10 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
11	*Tira 2 veces en esta Tabla*													
12	Devorador de Almas	6	10	A	8	7	125	8	10	8000	-	8	1	Armado con Hacha de Khorne; Armado con Látigo Demoníaco; Absorción de Poder; Volar; Gran Demonio 14; Ignora Golpe 3+; Ignora Dolor 12; Monstruo Enorme; Drenaje Mágico 5+.
13	Guardián de Secretos	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.
14	Gran Inmundicia	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.
15	Gran Nigromante &	4	7	A	5	4	39	6	5	4100	4	3	1	Emboscada Mágica A; Magia Nigromántica 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Maestro Nigromante &	4	6	1+	5	4	34	5	4	2780	3	3	1	Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	6	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Reyes Funerarios	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	4	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
16	Maestros Brujos del Caos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	2	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	3	Guardias (Maestro Brujo del Caos 1); Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro &	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
21	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Miedo 10; Magia nigromántica 3; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Miedo 7.
	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Reyes Funerarios &	3	4	-	5	5	45	4	3	1000	2	3	2	Miedo 7; Armadura Mágica; Objeto Mágico; Arma Mágica; Putrefacción de la Tumba (1D6).
	Señor Tumulario	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	1	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
22	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
23	Señor de la Transformación	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6	1	Embocada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Fuente Mágica; 3x Objeto Mágico; Poder de Tzeentch.
24	Gran Dragón	6	7	-	7	7	84	7	8	6000	7	6/7(5+)	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 1; Terror 13; Atesorar Tesoro +1.
25	Dragón Emperador	6	8	-	8	8	94	6	9	7500	8	8	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 3D6; Monstruo Enorme; Magia del Caos 2; Terror 14; Atesorar Tesoro +2.
26	Vampiro Gran Nigromante &	6	7	2+	6	5	38	8	3	4750	4	4	1	Volar; Magia Nigromántica 4; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Vampiro; Emboscada Mágica A; Disipación de Magia 4+.
	Paladín Nigromante &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	4	Guardias (Paladín Nigromante); Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
31	Dragón Emperador	6	8	-	8	8	94	6	9	7500	8	8	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 3D6; Monstruo Enorme; Magia del Caos 2; Terror 14; Atesorar Tesoro +2.
32	Señor de las Alimañas	8	8	A	8	7	75	10	8	6000	6	6	1	Emboscada Mágica A; Armado con Espadón de Muerte; Esquivar 3+; Frenesí 5+; Gran Demonio 14; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Magia Skaven 4*; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Deslizarse.
33	Rey Liche	6	7	A	7	6	63	4	5	7500	6	6	1	Magia del Caos 2; Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Terror 14; Regeneración 2; Arma Mágica; Armadura Mágica.
34	Gran Tauro &	6	6	-	6	6	50	7	4	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 3; Volar; Terror 10.
	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
35	Grifo &	6	5	-	6	5	52	7	4	1500	-	4	1	Volar; Terror 10.
	Hipogrifo &	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
36	Videntes Grises &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	2	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	3	Guardias (Vidente Gris 1); Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Señores de la Muerte Skaven &	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	3	Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Señores de Plaga Skaven	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	2	Niebla Mortal; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; Espada Supurante.
41	Señor de las Alimañas	8	8	A	8	7	75	10	8	6000	6	6	1	Emboscada Mágica A; Armado con Espadón de Muerte; Esquivar 3+; Frenesí 5+; Gran Demonio 14; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Magia Skaven 4*; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Deslizarse.
42	Hidra &	6	3	-	5	6	70	3	5	2250	3	4	1	Aliento de Fuego 4 (emboscada A); Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 5+; Destrabarse; Terror 11.
	Hipogrifo &	8	5	-	6	5	55	6	3	1450	-	3/4(5+)	1	Volar; Terror 10.
	Mantícora	6	6	-	7	7	50	4	4	2000	-	4	1	Volar; Picadura de Mantícora (Emboscada Mágica A); Terror 11.

· TABLA DE MONSTRUOS NIVEL 10 ·

D66	Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Oro	Arm	Daño	Núm	Reglas Especiales
43	Devorador de Almas	6	10	A	8	7	125	8	10	8000	-	8	1	Armado con Hacha de Khorne; Armado con Látigo Demoníaco; Absorción de Poder; Volar; Gran Demonio 14; Ignora Golpe 3+; Ignora Dolor 12; Monstruo Enorme; Drenaje Mágico 5+.
44	Gigante	6	3	4+	7	6	64	3	Esp.	2000	5	5	1	Miedo 11; Ataque de Gigante; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Destrabarse.
45	Maestros Brujos del Caos &	4	6	1+	5	5	31	8	3	2400	1	4	2	Magia del Caos 3; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Bloquear Ataque 5+.
	Paladines Centauro &	8	4	2+	5	3	27	4	3	1000	2	2/3(5+)	3	Guardias (Maestro Brujo del Caos 1); Armados con Arcos (F7); Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
	Héroe Centauro &	8	5	1+	5	4	40	5	4	2200	4	3	1	Armado con Arco (F8); Miedo 9; Armadura Mágica; Arma Mágica; Objeto Mágico.
	Señor del Caos	4	9	A	5	5	35	9	5	3050	6	4	1	Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
46	Liche &	4	7	A	5	4	40	6	5	3500	-	4	1	Miedo 10; Magia nigromántica 3; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Tumularios &	4	3	-	3	4	14	3	1	370	2	2	6	Guardias (Liche); Miedo 7.
	Espectros &	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
	Señores Tumularios	4	4	-	4	4	35	4	2	650	2	2	2	Miedo 8; Armadura Mágica; Arma Mágica.
51	Dragón	6	6	-	6	6	74	8	7	4500	6	6	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Terror 12; Atesorar Tesoro +0.
52	Gran Brujo Enano del Caos &	3	4	4+	4	5	40	5	3	3280	3	3/4(5+)	1	Magia Enanos del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 3+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Lammasu &	6	6	-	6	7	50	6	3	2000	-	4	1	Volar; Resistencia Mágica 4+; Respiración Mágica; Terror 10.
	Héroes Toro Centauro &	8	6	2+	5	5	32	5	4	2320	3	3/4(5+)	3	Guardias (Gran Brujo Enano del Caos); Miedo 7; Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señor Toro Centauro &	8	7	1+	5	5	42	6	5	3680	3	4/5(5+)	1	Miedo 7; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Señores Enanos del Caos	3	7	1+	4	5	33	5	4	1600	3	3	3	Resistencia Mágica 5+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica.
53	Videntes Grises &	5	6	1+	4	4	43	7	4	3400	-	3	2	Magia Skaven 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; 4x Objeto Mágico; Arma Mágica.
	Lanzallamas de Disformidad &	4	3	5+	3	3	3	4	1	700	1	Esp.	3	Guardias (Vidente Gris 1); Armados con Lanzallamas de Disformidad.
	Señores de la Muerte Skaven &	6	8	1+	4	4	32	10	5	2300	-	4	3	Emboscada Mágica A; Esquivar 4+; Asesino 4+; Resistencia Mágica 5+; Arma Mágica; Espada Supurante.
	Señores de Plaga Skaven	5	6	2+	4	5	30	7	4	2250	-	3	2	Niebla Mortal; Esquivar 3+; Frenesí 3+; Resistencia Mágica 3+; 3x Objeto Mágico; Arma Mágica; Destrabarse; Terror 10; Espada Supurante.
54	Vampiro Gran Nigromante &	6	7	2+	6	5	38	8	3	4750	4	4	1	Volar; Magia Nigromántica 4; Resistencia Mágica 4+; Armadura Mágica; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Vampiro; Emboscada Mágica A; Disipación de Magia 4+.
	Paladín Nigromante &	4	5	2+	4	3	29	4	3	1630	-	2	1	Magia Nigromántica 2; Resistencia Mágica 4+; 2x Objeto Mágico; Arma Mágica; Regeneración 2.
	Momias &	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	4	Guardias (Paladín Nigromante); Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3).
	Espectros	4	3	-	3	4	30	3	2	750	-	Esp.	3	Ataque Espeluznante 2; Etéreo -1; Terror 8.
55	Señor de las Alimañas	8	8	A	8	7	75	10	8	6000	6	6	1	Emboscada Mágica A; Armado con Espadón de Muerte; Esquivar 3+; Frenesí 5+; Gran Demonio 14; Ignora Dolor 6; Monstruo Enorme; Magia Skaven 4*; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Deslizarse.
56	Rey Liche	6	7	A	7	6	63	4	5	7500	6	6	1	Magia del Caos 2; Magia Nigromántica 3; Disipación de Magia 4+; Monstruo Enorme; Resistencia Mágica 4+; 3x Objeto Mágico; Terror 14; Regeneración 2; Arma Mágica; Armadura Mágica.
61	Dragón Emperador	6	8	-	8	8	94	6	9	7500	8	8	1	Aliento de Dragón (Emboscada Mágica A); Volar; Ignora Golpes 4+; Ignora Dolor 3D6; Monstruo Enorme; Magia del Caos 2; Terror 14; Atesorar Tesoro +2.
62	Señor de la Transformación	8	9	A	7	7	75	10	6	5000	4	6	1	Embocada Mágica A; Gran Demonio 13; Magia del Caos 5; Volar; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Fuente Mágica; 3x Objeto Mágico; Poder de Tzeentch.
63	Guardián de Secretos	6	9	A	7	7	84	7	6	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 2+; Aura de Slaanesh; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 7; Monstruo Enorme; Magia del Caos 4; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Destrabarse.
64	Gran Inmundicia	4	7	A	7	8	100	4	7	5500	4	6	1	Emboscada Mágica 5+; Magia del Caos 4; Gran Demonio 13; Ignora Golpes 5+; Ignora Dolor 10; Monstruo Enorme; Disipación de Magia 4+; Resistencia Mágica 4+; Plaga; Torrente de Corrupción.
65	Devorador de Almas	6	10	A	8	7	125	8	10	8000	-	8	1	Armado con Hacha de Khorne; Armado con Látigo Demoníaco; Absorción de Poder; Volar; Gran Demonio 14; Ignora Golpe 3+; Ignora Dolor 12; Monstruo Enorme; Drenaje Mágico 5+.
66	*Tira 2 veces en esta Tabla*													

•SECCION 3•

WARHAMMER QUEST
EL JUEGO DE ROL

Esta sección amplia el juego en una serie de emocionantes áreas. Hasta ahora hemos estado construyendo la estructura del juego añadiendo profundidad y detalle sección por sección, pero sin alterar la naturaleza básica del juego. Esta sección del reglamento da un salto a tus aventuras de Warhammer Quest introduciendo muchas nuevas opciones para los Aventureros. De hecho, se abre tanto que es necesario un director, el Director de juego.

El Director de juego es un nuevo jugador que controlará las partidas de Warhammer Quest a partir de ahora, conduciendo a los Aventureros a través de un peligroso reino de su invención. Esta sección incluye muchas ideas para los Aventureros, directrices para escribir nuevas aventuras, desarrollar a los Aventureros en una nueva campaña y un nuevo Aventurero, el Enano Matatrolls.

¡Esto es el Juego de Rol de Warhammer Quest!

· EL DIRECTOR DE JUEGO ·

El elemento más importante de esta nueva sección del reglamento es la introducción de un nuevo jugador el Director de juego o Director de juego. El Director de juego es un personaje entre un árbitro y un narrador, que conduce a los Aventureros a través de nuevas y excitantes aventuras que él mismo ha creado.

Es importante señalar que el Director de juego es un nuevo personaje que se añade al grupo. Hasta ahora había 4 jugadores controlando a los Aventureros, a partir de ahora habrá 4 jugadores y un Director de juego. Hasta ahora las partidas de Warhammer Quest se han desarrollado sin la necesidad de un Director de juego para determinar cómo era el subterráneo, y los Monstruos que se encontraban a su paso, sino que esto se llevaba a cabo mediante tablas y cartas que los Aventureros iban cogiendo. Desde ahora estas actividades serán llevadas a cabo por el Director de juego. El Director de juego no dispone de un Aventurero para mover por el subterráneo, él es el subterráneo. ¡Además es él el que controla a los Monstruos, todos ellos!

Esta sección explica todo lo que necesita saber un Director de juego para desarrollar sus aventuras. Si eres un jugador que disfruta llevando a tu Aventurero exponiéndolo a los peligros del subterráneo y obteniendo fabulosas recompensas, no hace falta que leas estas reglas.

Si por el contrario, eres un jugador que disfruta llevando a los Monstruos y exponiendo a los Aventureros a nuevos peligros, creando trampas mortales, y en general siendo un mal tipo, esta es tu sección.

Lo que se describe a continuación son ideas y sugerencias, en lugar de reglas largas y duras. Los ejemplos que se detallan a continuación son una serie de ideas para incluir en tus aventuras en lugar de una guía rígida de lo que hay que hacer. Si eres un Director de juego, comprobarás que no hay reglas en el sentido literal, sino sugerencias e ideas para el desarrollo de tus propias aventuras. Al introducir la figura del Director de juego, el juego de Warhammer Quest se vuelve mucho más flexible. No existen limitaciones a los escenarios y limitaciones a las acciones que se pueden llevar a cabo.



El Director de juego tiene ante sí un gran reto. Debes establecer la aventura y dirigir el juego, actuando como árbitro cuando los jugadores discutan. Debes asegurarte que entienden los objetivos de su misión y de que esta se cumpla, recompensando o castigando a los jugadores por sus acciones y manteniendo la tensión hasta el final. Para mantener que esto se cumpla sólo hay una regla importante que los jugadores deben tener en cuenta:

La decisión del Director de juego es definitiva.



Si un jugador discute, se queja, lloriquea o rehúsa a jugar limpio, el Director de juego tiene libertad para penalizar al jugador de la forma que él considere necesaria, haciendo que active trampas, que un rayo de energía lo alcance, que las armas resbalen de sus manos en el momento oportuno, o cualquier otra acción que consideres oportuna. Ten en cuenta que es "tu juego" y estás a cargo. Recuerda también que no eres un felpudo, no dejes que los Aventureros se ataquen unos a otros y se roben mutuamente los tesoros. Va en contra de las reglas, y los Aventureros son un equipo, y deben actuar como tal.

Habiendo dicho esto, recuerda que el jugo está para divertirse. Recompensa a los Aventureros que realicen actos de heroicidad o valentía, y procura que se lo pasen bien. Recompensa a los Aventureros que se comporten de acuerdo a su personaje. Los Bárbaros escondidos tras los Elfos, o Hechiceros que se lanzan al fragor de la batalla espada en mano, no se están comportando tal y como se supone deberían. Una buena forma de saber si el Director de juego está haciendo bien su trabajo es viendo a los jugadores.

Si los jugadores están desanimados o desinteresados por que el subterráneo es especialmente duro, o han recorrido más de doce estancias y no han encontrado ni una triste poción mágica, el Director de juego no lo está haciendo demasiado bien.

Una buena aventura es esa en la que los jugadores están en tensión constante, y sienten el peligro en cada rincón. Cuando los Aventureros emergen del subterráneo con la recompensa justa por sus esfuerzos, los jugadores sienten que han vivido una gran aventura y vivirán un día más para contarla, donde otros han caído.

· ¿QUE DEBE HACER UN DIRECTOR DE JUEGO? ·

El Director de juego controla todo el juego, anunciando cada nueva fase del juego, asegurándose que los jugadores siguen la secuencia del turno, y quizás recordar a un jugador algo realmente obvio (como que su Aventurero beba su pócima curativa al final del turno si sus Heridas se han reducido a 0). El Director de juego también coloca a los Monstruos sobre el tablero, decidiendo como mueven y a quién atacan.

En tus primeras aventuras como Director de juego trata de seguir las reglas normales del juego tal y como se han descrito, utilizando las cartas para crear el subterráneo y las tablas de tesoro. Esta vez, sin embargo, tú controlas cómo se desarrolla la aventura, y eres juez y jurado en todo lo que los Aventureros traten de hacer.

Desde ahora serás tú quién consulte las tablas de Monstruos, tablas de Eventos y Tesoro para determinar lo que los Aventureros encuentran. Cuando los Aventureros suban de nivel, el Director de juego dirigirá el proceso (en otras palabras, procurando que los jugadores no hagan trampa). En definitiva, que el trabajo del Director de juego es muy duro.

· INTERACTUANDO CON LOS JUGADORES ·

Una gran parte del trabajo del Director de juego consiste en interactuar con los jugadores. Tú eres quién debe describir que encuentran los Aventureros a cada paso que dan; como es la estancia que acaban de descubrir; que objetos contiene, como está decorada; que tan grande y desagradable es el Monstruo con el que acaban de tropezarse. En estos casos tú eres los ojos y los oídos (o incluso la nariz) de los Aventureros. Si no les explicas a los Aventureros que ven al adentrarse en el subterráneo, este no les sorprenderá de ninguna



Así mismo, debes estar preparado para responder a todas las preguntas que los jugadores planteen a medida que los Aventureros exploran el subterráneo. Querrán saber de qué color es una puerta en concreto, si hay alguna alfombra en el suelo que pueda ocultar una trampa, o incluso a que altura está el techo.

Si tienes una respuesta anticipada a todas estas preguntas (y créeme, que los Aventureros preguntará hasta la tontería más grande), puedes reaccionar con estilo incluso respondiendo a sus preguntas antes de que sean planteadas. Si esto provoca que "debas consultar tus notas" esto hará más divertida la espera de la respuesta ya que los pondrá en alerta. A menos que estén preguntando algo completamente ridículo o sin relevancia, debes al menos responder de modo razonable.

Por ejemplo, puedes describir la estancia que acaban de localizar como un lugar lúgubre y frío, con varias alacenas, donde las ratas se mueven frenéticamente ante la luz de la linterna, y una luz se filtra de un agujero del techo. En tu mente, y ciertamente en tus notas la estancia tendrá este aspecto una pequeña estancia sin interés. Sin embargo los jugadores te bombardearán con preguntas:

¿Es la luz natural? ¿Puedo subirme para alcanzar ese agujero por donde se filtra? ¿Las ratas parecen peligrosas?

Debes responder a estas preguntas con entusiasmo y tacto. No es bueno decirles a los Aventureros "Esta Estancia no tiene nada importante, venga moveos" lo que romperá rápidamente la atmósfera del juego. Debes responder a las preguntas y dejar que ellos mismos descubran la verdad, que la estancia no es más que una pequeña estancia vacía.

Sin embargo, debes estar preparado para ponerlos en marcha. Precisamente, debido a que han decidido que esta estancia es la clave de la aventura, no les dejes que exploren para siempre la estancia o la aventura pronto terminará. Si ellos insisten en remover hasta el último ladrillo de la estancia, puedes ponerlos en marcha trayendo algunos Monstruos a escena, activando alguna trampa y diciéndoles algo como: Oís pisadas que viene del corredor contiguo" y pronto los tendrás dirigiéndose hacia donde tú quieres.

Algunas de las pistas visuales que los Aventureros necesitan saber son fácilmente resueltas debido a que esta información está en la propia sección de tablero y representa el entorno de los Aventureros. Si los Aventureros se encuentran en la estancia objetivo del abismo de fuego, los Aventureros podrán saber dónde está el puente, y la longitud de este. Sin embargo, los jugadores no saben lo que tus notas dicen, si la cuerda del puente está a punto de ceder, o si el nivel de magma asciende lentamente. Los jugadores necesitarán de ti esta información y se enfadarán con motivo si se encuentran ante situaciones que no pueden resolver o detener por falta de información.

Por otra parte, no necesitas explicarles a los Aventureros toda la historia. Anímalos a que hagan preguntas y descubran los peligros que la estancia puede contener. Si los Aventureros cargan inconscientemente hacia el puente, deja que sufran las consecuencias.

Puedes preguntarles constantemente a los jugadores: ¿qué queréis hacer? de hecho se trata de una nueva fase del juego. Dependiendo de lo que tarden en tomar una decisión puedes recompensarlos con alguna sorpresa desagradable.

· SIENDO MALVADO ·

La forma más fácil de mantener la tensión de los jugadores es pedirles que hagan tiradas secretas, hacer tus tiradas en secreto. Otra gran táctica consiste en coger una carta y en lugar de ponerla en juego es preguntar algo así como: ¿estáis seguros de que queréis hacer esto? Existen infinidad de trucos para mantener la tensión de los jugadores.

Si lo que quieres es crear un gran ambiente de tensión, puedes escribir notas secretas que solo algunos jugadores puedan leer. Asegúrate de que todo el mundo ve la nota, y dile al jugador que la recibe: "asegúrate que nadie más vea esto". Esto garantiza la confusión, mientras los otros jugadores tratan de descubrir que pone la nota. Las siguientes secciones muestran las diferencias prácticas en tus juegos de Warhammer Quest que como Director de juego debes conocer.

· CONTROLANDO EL SUBTERRANEO ·

Hasta ahora, seguro que has jugado varias partidas de Warhammer Quest. Esto es muy importante para el Director de juego, debido a que los jugadores le preguntarán constantemente sobre el juego y lo que deben hacer a continuación. Más que el resto de los jugadores, el Director de juego debe conocer las reglas del juego. De hecho, un buen Director de juego debe saber guiar en una aventura a un grupo de jugadores novatos sin tener que consultar constantemente páginas y páginas de las reglas para comprobar que hay que hacer.

Cuando juegues, es costumbre que el Director de juego se siente enfrente de los jugadores, con algún tipo de pantalla para que el resto de jugadores no sepan exactamente qué está haciendo. Tras la cobertura de la pantalla, puedes escribir misteriosas notas, tirar los dados, mirar las tablas y consultar las notas del subterráneo. Es parte del arte del director del juego.

AVENTURAS ALEATORIAS

Como se ha mencionado, para lograr entender lo que un buen Director de juego debe hacer, es importante que dirijas varias aventuras básicas. Estas seguirán las mismas reglas básicas que has utilizado hasta ahora, descubriendo estancias a medida que las cartas son utilizadas, resolviendo los Eventos de las tablas a medida que los Aventureros exploran el subterráneo. La única diferencia es que, en lugar de que los Aventureros controlen a los Monstruos, sea el Director de juego quién los dirija.

Una vez hayas leído a conciencia, es una buena idea retroceder y jugar un par de aventuras del libro de Aventuras de este modo para meterte en el papel del Director de juego.

Gira las cartas de Subterráneo a medida que los Aventureros exploran el subterráneo y tira en la tabla de Eventos de forma secreta, creando la tensión y mira como la cara de los Aventureros van horrorizándose o preocupando antes de revelar que los Aventureros se han encontrado con cinco Snotlings.

AVENTURAS REDACTADAS

Una vez hayas jugado varias aventuras de este modo, puedes conducir a los Aventureros a través de una mini campaña narrativa Muerte bajo Karak Azgal, que se describe al final de este libro. Se trata de una campaña de tres aventuras que puede ser llevada a cabo por jugadores del nivel 1 al 3. Antes de jugar la aventura debes leer con detenimiento toda la campaña para conocer la naturaleza exacta de cada aventura. Cada subterráneo ha sido cuidadosamente planteado, descrito y cartografiado, con detalles de los Eventos y Monstruos que los Aventureros pueden encontrar. Existen reglas para el despliegue, los objetivos de los Aventureros y los archí-villanos que se encontrarán, los ingredientes esenciales para una buena aventura.

Como Director de juego guiarás a los jugadores a través de la campaña, quizás jugando una vez a la semana y parando en el punto apropiado de cada sesión del juego. Si tomas notas de cada sesión del juego, como donde estaban los Aventureros, que habían encontrado, y que objetos poseen, los Aventureros pueden volver a jugar la próxima tarde sin problemas.

DISEÑO DE AVENTURAS

El paso final para un Director de juego es el diseño de la mazmorra más odiosamente difícil que los Aventureros puedan encontrar. Puedes hacer esto una semana antes de jugar la partida y procurando que no hay un jugador husmeando por allí, escribiendo notas, dibujando el mapa, llenado las estancias de Monstruos y otras sorpresas.

Una forma fácil y clara de crear un subterráneo consiste en escribir una pequeña introducción y un mapa con las estancias y los corredores. El resto del Subterráneo puede crearse mediante las cartas de subterráneo. Esta es una forma fácil de combinar el sistema aleatorio de creación de un subterráneo con algunos detalles importantes de la aventura. El proceso para diseñar las aventuras se describe con más claridad en la sección de Creación de aventuras.

PREPARANDO LA PARTIDA

Como Director de juego es tu obligación de que todo esté preparado para la partida. No hay nada peor para los jugadores que estar una hora esperando mientras el Director de juego pone todo en orden. Trata de estar preparado cuando los jugadores lleguen para que todo esté a punto.

JUGANDO LA PARTIDA

Como Director de juego, tú controlas todo lo que pase que no sea una acción directa de los jugadores; controlas los Eventos, los Monstruos que los Aventureros encuentran. Los jugadores sólo tendrán que tirar para realizar los chequeos o acciones que sean acciones producidas por sus Aventureros.

LA SECUENCIA DEL TURNO

Esta sección de las reglas introduce una nueva fase en la secuencia normal del juego de Warhammer Quest. La Fase de Declaración se realiza antes de la Fase de Poder, y es la parte del turno en que los jugadores deben decidir qué acciones van a emprender sus Aventureros en este turno de juego.

La secuencia del turno sería la siguiente:

1. Fase de Declaración
2. Fase de Poder
3. Fase de Aventureros
4. Fase de Monstruos
5. Fase de Exploración

1. FASE DE DECLARACIÓN

Ahora los jugadores tienen una mayor cantidad de opciones de acciones que pueden realizar, la Fase de Declaración es una introducción en la secuencia normal del turno para evitar que el juego degenere en una situación en que los Aventureros estén discutiendo que van a hacer en este momento. Ahora, cada jugador debe decir lo que va a hacer su Aventurero, o tratar de hacer este turno, y los motivos que le llevan a hacerlo.

El Director de juego debe preguntar a cada jugador que es lo que va hacer su Aventurero este turno. El Director de juego preguntará a cada Aventurero según el orden de Iniciativa, preguntado primero a los de valor de Iniciativa más bajo. Recuerda que el jugador que lleva la linterna es una excepción a esta regla. Debido a que siempre actúa en primer lugar, el jugador será preguntado el último. El efecto de preguntar según el orden de Iniciativa es que los Aventureros más rápidos (aquellos de Iniciativa mayor) pueden escuchar lo que van a hacer sus compañeros y reaccionar a sus decisiones. Ten en cuenta, que los Aventureros no llevan a cabo ninguna acción en esta fase, simplemente plantean que van a llevar a cabo (o intentar).

Al utilizar estas reglas, los Aventureros disponen de un abanico más amplio de posibles acciones disponibles para ellos. Estas están explicadas y detalladas más adelante. Ahora simplemente basta saber que los Aventureros pueden interactuar con el subterráneo y sus criaturas en un mayor grado que antes. Pueden tratar de hallar puertas secretas, buscar trampas o incluso hablar con las criaturas que habitan en el subterráneo. Tú, como Director de juego, debes decidir cómo llevar a cabo estas acciones.



Al utilizar estas reglas el juego de Warhammer Quest se resuelve realizando una serie de chequeos contra algunos de los Atributos del perfil del Aventurero. Esto generalmente se resuelve tirando un dado, sumando el valor de algún atributo, o superando cierto número.

Por ejemplo; el Director de juego puede pedir superar un chequeo de Fuerza para que el Enano abra de una patada una puerta atrancada. El jugador Enano deberá tirar un dado y sumar su atributo de Fuerza, obteniendo un resultado que el Director de juego considere oportuno para superarlo. Estas reglas están descritas con mayor detalle más adelante.

La Fase de Declaración puede ser tan simple como: "voy a atacar a ese Orco", o tan complicadas como: Quiero recoger este arcón y colocarlo delante de la puerta para que no pueda ser abierta desde fuera".

La Fase de Declaración es muy importante ya que define el estilo de juego. En ella se hace hincapié en la personalidad de cada Aventurero y su forma de actuar y reaccionar.

Aunque como Director de juego no tengas ningún escrúpulo en dirigir a los jugadores, es mejor que ellos decidan qué es lo que quieren hacer por ellos mismos. Es muy fácil decir: "muy bien, todo el mundo que haga un chequeo de Iniciativa", y cuando todo el mundo lo haya pasado decirles que han encontrado una trampa. Es mejor que los jugadores decidan que sus Aventureros van a buscar trampas ocultas antes de hacer ninguna mención a un chequeo de Iniciativa.

También debes estar preparado para dar un pequeño empujón a los jugadores. Si la Fase de Declaración se hace eterna debido a que los Aventureros no están seguros de lo que van a hacer, eres libre de interrumpirlos y decidir pasar a la siguiente fase. Aquel que no haya decidido aún deberá permanecer el resto del turno de pie como un pasmarote sin hacer nada.

2. FASE DE PODER

Durante la Fase de Poder, el jugador que controla al Hechicero (o cualquier otro que se haya decidido si no hay un Hechicero en el grupo) tira para el Poder como normalmente. Sin embargo, si ocurre un Evento Inesperado al obtener un 1 en la tirada de dado, tú decides que ocurre. Puedes coger una carta de Evento, tirar en la tabla de Monstruos del nivel correspondiente, o llevar a cabo el Evento establecido por el escenario.

¡Si estás en la guarida de un Señor Orco, y ocurre un Evento Inesperado, lo más probable es que aparezca una patrulla de Orcos, Goblins o Snotlings en lugar de Skavens y No-muertos!

3. FASE DE AVENTUREROS

La Fase de los Aventureros funciona exactamente igual a las reglas descritas anteriormente, excepto que los Aventureros deben llevar a cabo las acciones que acordaron en la Fase de Declaración, uno a uno y por orden de Iniciativa, de mayor (recuerda que el Aventurero que lleva la linterna siempre mueve en primer lugar, sin importar la Iniciativa) a menor.

Depende de ti, como Director de juego, decidir cuánto tiempo se necesita para completar la acción que los Aventureros desean llevar a cabo. Disparar a un enemigo es bastante rápido y puede resolverse inmediatamente, pero identificar un objeto mágico o buscar en una estancia grande un objeto determinado puede resultar algo más largo.

Si una acción llevada a cabo por un Aventurero lleva más de un turno en completarse, simplemente asume que el Aventurero continua su acción hasta que esta se completa, momento en el cual el Director de juego deberá revelar los resultados obtenidos. Por supuesto, si algo está llevando siglos completarlo, el jugador es libre de decir: "estoy empaquetando esto ahora y haré algo más" en la próxima Fase de Declaración.

¡CAMBIANDO DE OPINIÓN!

Una vez los Aventureros han decidido que van a hacer en la Fase de Declaración, es normal que lo quieran llevar a cabo en la Fase de Aventureros. Si las circunstancias cambian para los Aventureros, ya sea debido a la aparición de un

Monstruo, lo que haga otro Aventurero o cualquier otra causa, es posible tratar de cambiar lo que el Aventurero iba a hacer. Para cambiar de acción, el jugador deberá superar un chequeo de Iniciativa. Esta es una tirada en que debes preguntar al Aventurero que va a tratar de hacer, y debes efectuar un chequeo de Iniciativa. Para llevarlo a cabo debes tirar un dado y sumar el valor del atributo de Iniciativa del Aventurero.

Si el resultado es 7 o mayor, el chequeo se ha efectuado con éxito y el jugador puede cambiar de acción. (Siete suele ser el resultado normal requerido para llevar a cabo con éxito una acción, aunque el Director de juego es libre de aumentar o reducir este resultado a su discreción, para que el chequeo sea más fácil o difícil de realizar).

Si el total obtenido es menor de 7, el chequeo se ha fallado y el Aventurero deberá llevar a cabo su acción original, sin importar lo inapropiada que pueda ser para él. Está a tu discreción, si el chequeo se ha fallado por poco, permitir al Aventurero cambiar el curso de sus acciones. El Director de juego puede penalizar a un Aventurero por hacer esto, aplicando modificadores a las acciones que quiera llevar a cabo.

Si el resultado es un 1 natural, el Aventurero deja lo que estaba haciendo confundido por la situación, y no podrá hacer nada más este turno, salvo tratar de curarse a sí mismo durante el resto del turno. A veces, este tipo de acciones no serán necesarias. Por ejemplo, si los Aventureros son emboscados por un grupo de Monstruos de los que no pueden escapar ni mover, puedes dejarles cambiar de idea y dejarlos luchar contra los Monstruos en su lugar, sin necesidad de realizar ningún chequeo de Iniciativa. Por supuesto, puedes decidir que los Aventureros están sorprendidos por la aparición de los Monstruos y deberán aplicar un modificador de –1 al Impactar en este turno. Los chequeos de Iniciativa se describen con más detalle más adelante.

EJEMPLO

Al inicio de la Fase de Declaración. El Enano está al otro lado del abismo de fuego, encarado con un solitario Goblin. Los otros Aventureros han cruzado ya el puente, pero al hacer lo, este se ha vuelto inseguro. El Enano (que



tiene la Iniciativa más baja y debe declarar sus acciones el primero) deduce que entre el Hechicero y el Elfo pueden encargarse del goblin, y dice que va a tratar de reparar el puente.

El Hechicero piensa que el Elfo puede manejar a un solo Goblin, por lo que decide tratar de identificar el pergamino que ha encontrado al otro lado del abismo de fuego. El Elfo decide disparar al Goblin (no tenía muchas más opciones). El Bárbaro, con sus dos Heridas restantes, no le apetece involucrarse demasiado, y tratará de vendar sus Heridas.

El Director de juego le dice al Enano que reparar el puente le llevará un turno completo y deberá superar un par de chequeos en la Fase de Exploración. Entonces, durante la Fase de Aventureros ocurre el desastre. El Elfo falla en su disparo con el arco. Para disgusto del Enano el Hechicero decide seguir con su investigación y no se involucra en el combate.

Esto significa que el Enano deberá tratar de dejar lo que estaba haciendo y atacar al Goblin. Tira para el chequeo de Iniciativa y obtiene un 2 que sumado a su atributo de Iniciativa hace un total de 4, que no es suficiente. El Director de juego explica que el Enano está tan concentrado en lo que está haciendo que no se da cuenta de la situación. Durante la Fase e Monstruos, el Goblin se percata de su situación de ventaja y se lanza contra su odiado enemigo, impactando automáticamente al Enano sin que este tenga tiempo a verlo venir. ¡Ouch!

4. FASE DE MONSTRUOS

A partir de ahora puedes ignorar las reglas descritas en el reglamento a la hora de colocar a los Monstruos. Como Director de juego, puedes colocar a los Monstruos en cualquier punto del tablero que elijas, de acuerdo con las reglas de uno contra uno o no. Puedes realizar un ataque en tropel contra un Aventurero en concreto. A veces, en ciertas aventuras, te indicarán ciertos tipos de Monstruos que deben ser colocados, como un Ingeniero Skaven.

¡TEN PRESENTE, SIN EMBARGO, QUE LAS REGLAS QUE ESTABAS UTILIZANDO HASTA AHORA PARA COLOCAR A LOS MONSTRUOS ESTABAN POR UN MOTIVO, FUNCIONAN!

De forma similar, puedes preparar emboscadas para los jugadores colocando a Monstruos en las estancias adyacentes. Entonces, aunque no hay Monstruos en la misma sección del tablero que los Aventureros, estos podrán arremeter contra ellos atacándolos en la Fase de Monstruos.

Recuerda que los Monstruos son inteligentes (generalmente), y son los enemigos de los Aventureros, aunque no lleves este extremo demasiado lejos. ¡Sé justo con ellos y no utilices constantemente la mejor habilidad o el hechizo más poderoso sólo por el hecho que producirá el mayor daño posible a los Aventureros, estas tratando de entretener a los jugadores, no eliminarlos lo antes posible!

5. Fase de Exploración

Hasta ahora el Aventurero equipado con la linterna descubría lo que había tras la puerta cogiendo la siguiente carta del mazo del Subterráneo. A partir de ahora, sin embargo, cada vez que el líder del grupo explore, deberás consultar tu mapa para comprobar que se oculta tras la puerta.

· TESOROS ·

En el juego de Warhammer Quest, los Aventureros eran recompensados con alguna pieza de tesoro al matar a los Monstruos, y ocasionalmente por completar un evento. Ahora, al utilizar estas reglas, puede ser más complicado determinar cuándo a finalizado un evento y comenzado otro. Está en tu mano determinarse en qué punto recompensar a los Aventureros con un tesoro, aunque será generalmente cuando han matado a todos los Monstruos en una estancia. El tesoro que puedes conceder se puede seleccionar entre las cartas de tesoro, las tablas del tesoro o de ambas, y se debe repartir según las reglas normales.

Además de conceder el tesoro, debes decir a los jugadores el valor en oro de los Monstruos que acaban de derrotar de modo que puedan sumarlos a su cuenta como de costumbre. Una vez comiences a diseñar tus propios subterráneos o aventuras, puede haber ciertos artículos del tesoro que pueden ser objetos vitales y secretos para la conclusión de una aventura: llaves, pergaminos, joyas, coronas, etc. que se deben utilizar más adelante para conseguir pasar más allá de cierta zona del subterráneo. Tales artículos se deben incluir en tus notas. ¡Si quisieras que los Aventureros consigan pasar más allá esa puerta bloqueada en el Abismo de fuego, es tu obligación cerciorarte de que consiguen la llave... y que no lo vendan cuando vayan a la ciudad!

· CAMPAÑAS ·

Seguramente habrás leído y jugado a algunos juegos en que las aventuras están interrelacionadas, permitiendo a los jugadores conservar a su Aventurero por más de una aventura. Como Director de juego, no hay ningún impedimento para que diseñes varias aventuras que los jugadores emprenderán en equipo, llevándolos por diferentes lugares y diversificando su búsqueda.

Los jugadores se embarcarán en estas aventuras como un simple novato de nivel 1, para emerger, meses después, como un auténtico Héroe legendario de nivel 10. De hecho no hay nada más gratificante que seguir una aventura de este modo. Como norma, cada Aventurero debería estar preparado para subir de nivel tras 3 o 4 aventuras.

· VIAJANDO ·

Aunque la Tabla de eventos de viaje resulta útil e interesante para enlazar las aventuras en una sola, puedes encontrar como Director de juego que necesitarás algunos eventos para los Aventureros que no se hayan en la tabla, pero que son específicos para una campaña en particular.

Si este fuera el caso, a partir de ahora puedes tirar en la tabla de Eventos para determinar que les ocurre a los Aventureros en su viaje, comprobando el resultado obtenido e interrelacionándolo con un hecho específico que ocurre durante la campaña.

Por ejemplo, puede darse la situación por la cual el campamento de los Aventureros es asaltado por la noche, y uno de los Aventureros es secuestrado. El resto del grupo tiene dos opciones: abandonar a su amigo a su suerte (bastante deshonroso), o tratar de seguir la pista de los captores. ¡Por supuesto, tal acción significa que los Aventureros deberán dirigirse hacia la guarida de los Monstruos sin poder reabastecerse de suministros o entrenar!

Con el propósito de continuar el juego, el Aventurero cautivo puede estar en la primera estancia del subterráneo, y cuando es liberado revelar a sus compañeros que ha oído por casualidad algo importante. Los Aventureros pueden inmediatamente recorrer las profundidades del subterráneo y tratar de impedir los planes del enemigo, otra vez. De este modo, el Director de juego, puede diseñar para los Aventureros otro subterráneo y los Aventureros podrán volver a luchar juntos. De la misma forma, si estás jugando una campaña, y es importante que los Aventureros visiten un lugar en concreto en un límite de tiempo, es posible que te interese que no se pierdan por cualquier pueblo, por lo que algunos resultados pueden ser ignorados, o adaptados a las situaciones.

· EN LA CIUDAD ·

Se aplican las mismas opciones a los Aventureros cuando visiten un Asentamiento. Preferiblemente, antes de usar las tablas de eventos o declarar que se trata de una ciudad o aldea, el Director de juego puede tener un mapa de la campaña, y decidir que la única ciudad es Nuln, Erengrad o cualquier otra, y que se haya a doce semanas de viaje. Sin embargo, es posible que haya dos pequeñas aldeas a seis semanas de viaje o un pueblo a solo una semana de distancia.

Por supuesto, los Aventureros puede que no consigan llegar a Nuln, pero pueden descubrir algunos signos extraños a los alrededores del pueblo donde han llegado. Pueden decidir investigar, lo que les llevará a un complejo de túneles bajo el bosque. Toda esta clase de acciones depende, exclusivamente, del nivel de detalle que quieras al escribir tu campaña. Simplemente redactas el esqueleto de la aventura y dejas a las tablas de eventos para que le den cuerpo, o utilizar todo el mundo de Warhammer como escenario a tu campaña, llevado a los Aventureros de un lugar a otro, encontrando a las personas específicas tropezando con excitantes aventuras a medida que avanzan.

El grado que quieres alcanzar depende en gran parte de cuánto disfrutas al crear la información de fondo, de viajes coloridos y de la acción fortuita. Recuerda sin embargo, que debes mantener a los jugadores interesados siempre, y que el juego de Warhammer Quest es justamente eso, un juego de búsquedas heroicas en las profundidades de las cuevas y de las cavernas más oscuras. No lo eches por la borda con historias muy largas de fondo o con información inútil. ¡Puede hacer que el mundo parezca real y realista, pero casi ciertamente hará que el juego avance lento, confuso e incluso tedioso para los jugadores!

· EL EQUILIBRIO ·

A medida que los jugadores y los Aventureros ganan experiencia, tu trabajo como Director de juego se vuelve más desafiante. Depende de ti crear aventuras más excitantes y que supongan un reto para los Aventureros, sin que estas parezcan una misión imposible. Mientras que no hay nada peor que una aventura demasiado fácil para los Aventureros, tampoco es divertido para los jugadores de nivel 1 tropezarse en la primera estancia con 13 Ogros y 25 Zombis. A medida que los Aventureros ganen monedas de oro, podrán ascender en sus niveles de combate deberás adecuar las aventuras al nivel correspondiente. Una aventura de nivel 5, por ejemplo, deberá ser más complicada y difícil que una de nivel 1. Las tablas de Monstruos están organizadas en niveles para tu comodidad. Si estás buscando Monstruos para una aventura de nivel 3, por ejemplo, deberás consultar la tabla de Monstruos del mismo nivel.

· NIVELES DE SUBTERRANEO ·

Algunas cuevas o grutas están construidas en forma de niveles, donde los niveles más profundos están poblados por Monstruos más peligrosos. Normalmente, cada nivel deberá ser completado por los Aventureros antes de poder pasar al siguiente nivel, hasta llegar a su destino en las profundidades de la tierra. Cada nivel de la aventura deberá jugarse por separado, cada vez comenzando en una nueva sala. Al final de cada nivel, los Aventureros probablemente encontrarán unas escaleras que los conducirán al siguiente nivel. De hecho, el descubrimiento de estas escaleras es un buen lugar para hacer una pausa en la sesión del juego. Entonces, cuando continúes de nuevo la aventura, podrás comenzar de nuevo, con un nuevo subterráneo.

HAB. Y OBJETOS MÁGICOS

Algunas habilidades y objetos mágicos sólo pueden utilizarse una vez por aventura. En una aventura multi-nivel puedes encontrar esta limitación innecesaria. Si los Aventureros han avanzado hasta el nivel trece del subterráneo utilizando solo una vez cada tipo de habilidad u objeto mágico, es posible que no sobrevivan mucho más tiempo. Para solucionar esto, cada subterráneo deberá tratarse como una aventura por separado, por lo que cada vez que comiencen un nuevo nivel, sus habilidades y objetos de un sólo uso se habrán "recargado". Por supuesto, si dos niveles del subterráneo son relativamente pequeños, puedes decidir que serán tratadas como una sola aventura. Como Director de juego, está en tu mano decidir dividir la acción en varias sub-aventuras.


Ogre

ABANDONANDO EN MEDIO DE UNA AVENTURA

Como Director de juego, puedes decidir que una vez los Aventureros hayan completado un subterráneo en particular pueden abandonarlo de forma segura en cualquier momento, sin necesidad de tirar para Eventos inesperados hasta que lleguen de vuelta a la salida. La explicación para todo esto es que los Aventureros han limpiado (al menos por un tiempo) el subterráneo de Monstruos y no es posible que tengan ningún encuentro inesperado con ellos. Los Aventureros pueden, entonces, visitar el Asentamiento más cercano, realizar sus compras etc. Antes de volver a explorar nuevos subterráneos. En su retorno, puedes permitirles pasar libremente donde llegaron y continuar allí.

Por el contrario, algunas veces puedes decidir que la aventura deba completarse seguida antes de volver a la civilización. Tal vez, el subterráneo se encuentre demasiado lejos de un Asentamiento civilizado como para abandonarlo y llegar hasta él antes de que vuelva a llenarse de Monstruos. Si este es el caso, los jugadores deberán tomar nota de a qué punto han llegado y comenzar de nuevo desde el mismo punto la próxima vez.

Una vez más, es decisión tuya. Debes sopesar si los Aventureros necesitan volver debido a que se han quedado sin pócimas, herramientas útiles, en contra de la lógica de permitir a los Aventureros "salir" de la aventura y retomarla más tarde.

· CONCLUSION ·

Una vez has leído esta sección te habrás hecho una idea de la enorme tarea que supone convertirse en un buen Director de juego. No te preocupes, si te tomas tu tiempo, tras un par de partidas, encontrarás hacerte una idea más clara del juego pudiendo improvisar y cubrir todas las situaciones que se acontecen durante el juego. Lo más importante que debe recordar un Director de juego ante cualquier cosa que hagas la regla dorada es ser justo. ¡Nadie querrá jugar contigo si los jugadores saben que siempre atacas con el mayor número posible de Monstruos!

Para llegar a ser un buen Director de juego debes estar preparado para improvisar y crear nuevas reglas a medida que avanzas, y no esperar encontrar todas las respuestas en las reglas. Esta es la parte divertida del juego de rol, donde cualquier cosa siempre es diferente al anterior. Divertíos, y no os perdáis en la oscuridad...

· UN TURNO CUALQUIERA ·

Director de juego: "Fase de Declaración. ¿Qué queréis hacer?"

Enano: "El Enano avanzará hacia la puerta."

Hechicero: "El Hechicero hará lo mismo."

Elfo: "Yeah, y el Elfo."

Bárbaro: "El Bárbaro también. Y explorare cuando llegue allí si puedo."

Director de juego: "Vale. Ya que habéis decidido todos, vamos a la Fase de Poder. Hechicero tira el dado."

El Hechicero tira el dado y obtiene un 3 para su poder este turno.

Director de juego: "Muy bien, pon en 3 tu dado de poder. Ya que no ha ocurrido ningún Evento inesperado vamos a la Fase de Aventureros, el Bárbaro comienza."

El jugador mueve a su miniatura del Bárbaro por el tablero hasta la próxima puerta.

Director de juego: "Bien, el siguiente en Iniciativa, el Elfo creo."

El jugador mueve a su Elfo, y después el Hechicero y el Enano el último.

Director de juego: "...Vale, la Fase de los Monstruos. Como no hay ninguno activo sobre el tablero, pasamos directamente a la Fase de Exploración. Te disponías a explorar, ¿verdad señor Bárbaro?"

Bárbaro: "Ragnar desea hacerlo. Y si, como líder del grupo quiero explorar tras la puerta".

El Director de juego coge la siguiente carta de subterráneo y pone una expresión divertida.

Elfo: "Vamos, vamos, ¿qué ocurre?"

Director de juego: "Oh okey, es... la guarida de los Monstruos, un lugar oscuro y prohibido, donde extrañas criaturas se escurren entre las sombras, y el suelo está cubierto de cosas que preferís no conocer."

Después de una colorida descripción del lugar que acaban de descubrir, el Director de juego coloca la nueva sección del tablero, colocando las puertas de entrada y salida según muestran la carta de subterráneo.

Director de juego: "De acuerdo, final del turno. Nueva Fase de Declaración."

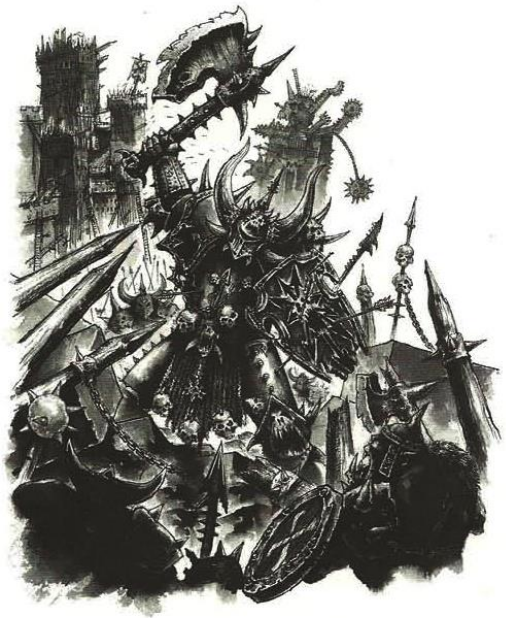
Enano: "¿Vamos a entrar dentro, chicos?"

Bárbaro: "Sí, ¿por qué no?"

Enano: "Okey, Seguiré al Bárbaro dentro y me colocaré a la derecha cubriendo la puerta."

Hechicero: "Yo me situaré en la esquina izquierda."

Elfo: "Yo apoyaré al Bárbaro y me colocaré al lado suyo, un poco retrasado."



Bárbaro: "¡Yo abriré la puerta de una patada, hasta el centro de la estancia lanzando mi grito de guerra!"

Elfo: "Uuuh. Si, así se hace – adiós al elemento sorpresa, porque no..."

Director de juego: "Fase de Poder. Has perdido los puntos que no utilizaste el turno anterior, Hechicero, tira de nuevo."

El Hechicero tira el dado y obtiene un 1 – un Evento Inesperado, el Director de juego sonríe agradecido.

Director de juego: "¡Aha! Desastre. Sólo dispones de 1 punto de poder este turno y un Evento Inesperado ocurre. Dejadme ver qué sucede a continuación."

Mientras los jugadores se lamentan de su mala suerte, el Director de juego coge la siguiente carta de Evento, sin dejar que los jugadores la vean. Leyendo para sí mismo la carta, el Director de juego deja escapar un suspiro. Los jugadores se miran con esperanza, creyendo que la buena suerte les ha venido a acompañar.

Director de juego: "Bien muchachos, me alegra informaros de que tenéis compañía. ¡El único problema es que es un enfurecido... Minotauro!"

Los jugadores miran horrorizados como el Director de juego coge la figura del minotauro, y coge un marcador de Aventurero.

Director de juego: "... Y parece que se ha fijado en el Enano en particular..."

El Director de juego coloca al Minotauro sobre el tablero en contacto con el Enano.

Director de juego: "Bien, mis valientes Aventureros, será mejor reconsiderar las acciones. Vamos a empezar a realizar algunos chequeos de Iniciativa para comprobar si alguien desea atacar al Minotauro."

· REGLAS AVANZADAS ·

Ahora que estás construyendo tus propios subterráneos, puedes personalizarlos mucho más aún. Puedes colocar trampas, pasadizos secretas, preparar emboscadas en ciertas estancias, incluso podrías escoger casillas especiales para transportar mágicamente a los Aventureros de una estancia a otra o crear nuevas reglas avanzadas para cada sección de tablero.

Cuando diseñes un subterráneo recuerda anotar que tipo de trampa en particular has colocado y en qué momento o porque medio se activa. Las trampas pueden activarse pisando cierta casilla, tratando de abrir una puerta, al coger una pieza de tesoro u otro objeto, o por el peso combinado de varios Aventureros. La trampa podría incluso activarse si los Aventureros permanecen demasiado tiempo en un mismo sitio.

Depende de ti como Director de juego escoger cada trampa y como se activa. Puedes incluso anotar algún Evento relacionado con la activación de una trampa, después de que una trampa explosiva estalle, hay un 50% de posibilidades de que una patrulla de 2D6 Orcos aparezcan para investigar. Este tipo de eventos planificados sirve para dar a tu subterráneo más personalidad, dando la sensación de un lugar infestado de Monstruos.

· TRAMPAS ·

Dardo Causa Heridas a quién la active.

Dardo envenenado Funciona igual que la trampa Dardo, pero puede reducir la Fuerza o causar Heridas adicionales (consulta la habilidad de veneno en el Bestiario).

Bloque de piedra Aplasta al Aventurero, causando Heridas. Tal vez la armadura no protege de este ataque, y dependiendo de su tamaño puede incluso provocar la destrucción de la armadura.

Trampilla Se abre al colocarse un Aventurero encima de él provocando su caída al pozo que oculta. A veces la trampilla puede ser una localización y puede ser manipulada por los Aventureros desde otra casilla realizando alguna acción en otra localización.

Gas Las trampas de Gas se pueden presentar de varias formas. Los Aventureros no reciben los beneficios de la armadura por las Heridas causadas por estas trampas.

Gas venenoso: Consulta la habilidad de Veneno.

Gas somnífero: Como un Hechizo de dormir o peor.

Gas alucinógeno: Puede provocar que los Aventureros se vuelvan locos y actúen de forma alocada o se ataquen unos a otros.

Rayo de energía Una trampa mágica, activada al tratar de abrir una puerta o cofre sellado mágicamente, al pasar a través de ciertas runas o al entrar en un área marcada. Causa Heridas.

Cuchillas Al ser activada por un Aventurero, puede afectar a todos los Aventureros sobre el tablero, al salir disparadas de las paredes o al surgir del suelo afiladas. cuchillas.



Agua La estancia comienza a cubrirse de agua, durante cierto número de turnos, ahogando a los Aventureros si no consiguen escapar a tiempo.

Arena De forma similar a la trampa de agua.

Rastrillo al caer, los Aventureros quedan atrapados y no podrán pasar por allí a menos que encuentren la llave o el mecanismo que la activa.

Hechizo paralizante Se activa como la trampa del Rayo de energía, excepto que el Aventurero queda paralizado. Los efectos pueden durar un par de turnos o hasta que se halle el antídoto.

Derrumbamiento Una sección del techo cae, bloqueando completamente la ruta de los Aventureros. Por supuesto, debe haber una puerta secreta que les permita salir de allí.

Pozo El Aventurero cae en la oscuridad, sufriendo Heridas al golpearse contra el suelo. ¿Tienes suficiente cuerda para salir?

Pozo de estacas Funciona igual que la trampa del pozo, sólo que algo peor. Existe una posibilidad de que el Aventurero (de 1-3 en 1D6?) quede empalado en las estacas, sufriendo más Heridas. ¡Otras variantes pueden ser un pozo lleno de agua, de serpientes, o estacas envenenadas!

Bomba de fuego Todo un área, estancia o un determinado número de casillas quedan envueltas en llamas. Dependiendo de la fuerza de la explosión, causará ese número de Heridas.

Paredes móviles Los Aventureros deberán escapar de la estancia antes de que las paredes los aplasten. Esto llevará un cierto número de turnos, en los cuales los Aventureros deberán escapar encontrando una puerta secreta o el mecanismo que controla las paredes.

¿QUÉ HACEN LAS TRAMPAS?

Algunas trampas causan Heridas o inmovilizan a los Aventureros. Un dardo, por ejemplo, puede salir disparado de un hueco de la pared oculto e Impactar a uno de los Aventureros (utiliza los marcadores de Aventurero para determinar a quién impacta), provocando, tal vez, 1D6 Heridas, modificada por la Resistencia y la armadura. A medida que los Aventureros avancen en sus niveles de combate, puedes seguir utilizando este tipo de trampa, solo que esta vez causará, tal vez, 2 o 3D6 Heridas.

Algunas de las habilidades de los Aventureros pueden ser útiles para descubrir puertas secretas o evitar trampas. Como Director de juego debes determinar si se da el caso y aplicar los resultados. La actitud durante el juego de los jugadores también influye. Si se dedican a avanzar ciegamente, demostrando poco interés por el entorno, es muy probable que activen una trampa, en lugar de actuar de forma cuidadosa y cauta.

DETECTANDO TRAMPAS

Si los Aventureros son cuidadosos, puedes darles la oportunidad de que localicen las trampas. En las nuevas acciones de los Aventureros se detallan las reglas para conseguirlo.

REPRESENTANDO LAS TRAMPAS SOBRE EL TABLERO

En la caja de Warhammer Quest dispones de numerosos marcadores para representar las trampillas, cofres de tesoro, grilletes, esqueletos, etc. Al diseñar tus propios subterráneos son ideales para marcar sobre el tablero el lugar exacto de estas trampas. Los marcadores proporcionados no son definitivos, por supuesto, eres libre de diseñar y añadir los que creas necesarios.

Si todas estas trampas no son suficientes, busca la siguiente sección llamada Pozos y Trampas, es un suplemento oficial que salió para Warhammer Quest.

· PASADIZOS SECRETOS ·

A veces, una estancia puede contener una puerta o un pasillo secretos. Si los Aventureros finalizan su misión (ya sea cumpliéndola o porque han quedado atrapados en un pasillo sin salida) pueden buscar un pasadizo secreto. Sólo en el caso de que la descripción de la aventura diga que deben escapar inmediatamente no podrán buscar un pasadizo secreto.

Las puertas secretas se utilizan para unir diferentes zonas del tablero, o para dirigirlos a nuevas secciones del subterráneo y en muchísimas ocasiones, te tocará lanzar alguna indirecta a los jugadores de que han pasado por alto si la puerta secreta oculta algo esencial para la resolución de la aventura. No te preocupes por esto, lo importante es mantener a los jugadores contentos y excitados, en lugar de frustrados y desesperados.

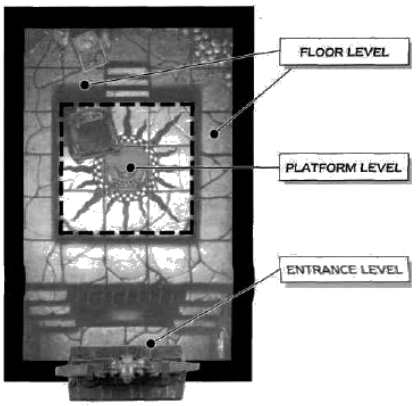
Buscar un pasadizo secreto es fácil. En primer lugar, decide qué sección o secciones de tablero quieres registrar. El Aventurero no podrá efectuar ninguna otra acción en ese turno, y cada Aventurero solo puede registrar cada sección de tablero una vez por aventura. Al término de la Fase de los Aventureros tira un dado por cada Aventurero que esté buscando y consulta la siguiente tabla.

TABLA DE PASADIZO SECRETO

1 ¡Derrumbe! La búsqueda del Aventurero provoca la caída de una parte del techo del subterráneo. La estancia no queda bloqueada, pero cada Aventurero en la misma sección de tablero sufre 1D6 Heridas (sin modificarse por resistencia, armadura, etc.) por las piedras que caen.
2, 3, 4 ¡Roca Sólida! El Aventurero no encuentra ninguna puerta secreta en esta sección de tablero.
5, 6 ¡Lo encontré! Coloca una puerta en esa sección de tablero y seguid explorando el resto del subterráneo de la forma habitual. En cada estancia tan sólo puede haber un pasadizo secreto, por lo que no tiene ningún sentido seguir buscando.

· ESTANCIAS MULTINIVEL ·

Se expone como ejemplo la sección de tablero la Guarida de Gorgut, en ella puedes ver que hay tres niveles distintos. El frontal de cuatro recuadros que conduce a los niveles elevados y el foso son la zona más baja, la entrada al nivel (entrance level). Hay una gran plataforma en el centro de la cámara que solo se puede acceder a ella por los escalones que hay en la parte posterior – esto es el nivel de la plataforma (plataform level). El resto del área de la guarida es el nivel del suelo (floor level).



REGLAS ESPECIALES

1. Las miniaturas solo pueden pasar de un nivel a otro por las escaleras.
2. Si un Aventurero o un Monstruo ataca a un objetivo en un nivel superior, sufre un modificador de -1 a la tirada para Impactar. Si un Aventurero o un Monstruo atacan a un objetivo que se encuentre en un nivel inferior, sufre un modificador de +1 a la tirada para Impactar. Estar en una escalera cuenta como estar en el siguiente nivel.
3. Las miniaturas que estén en el nivel superior no pueden quedar trabadas por las que se encuentran en el nivel más bajo y viceversa. Esto significa, por ejemplo, que un Orco arquero que se encuentre en el nivel de la plataforma puede disparar a un Aventurero que se encuentre al nivel del suelo, incluso si parecen estar de pie una al lado de la otra.

Estas reglas pueden ser utilizadas en estancias con varios niveles, como la Cámara Funeraria, Cámara del Ídolo, Pozo de Lucha, Salón del Rey Terror, etc.

· COMPLETAR UNA AVENTURA SECUNDARIA ·

A menos que se indique lo contrario en la descripción de la Aventura Especial o secundaria, los Aventureros jugaran la aventura exactamente como está escrita en el Libro de Aventuras.

La diferencia principal es la recompensa extra que reciben por completar la Aventura Especial o secundaria. Esta puede ser oro extra o cartas de Tesoro adicionales – los detalles están escritos en cada descripción de la Aventura Especial.

· LA CÁRCEL ·

Es una pequeña y oscura celda. Un olor desagradable se eleva desde el desagüe abierto y la paja se encuentra infectada por toda la cantidad de bichos que habitan. Es usada por los Monstruos para encarcelar a adversarios de los que olvidarse.

En algún momento durante cada Aventura Especial de la Cárcel, los Aventureros probablemente querrán entrar o salir de ella. Desafortunadamente, la gruesa puerta de hierro de la Cárcel está bloqueada y no pueden pasar hasta que haya sido abierta. No pueden realizarse ataques cuerpo a cuerpo a través de la puerta pero los ataques a distancia si se pueden hacer ya que cruzan los barrotes como si no hubiera obstáculo.

Los Aventureros también intentarán romper la puerta con su fuerza bruta e ignorancia, o intentar forzar la cerradura con sigilo y astucia. Cualquier método que elijan deberán situarse de forma adyacente para intentarlo. Sólo se puede intentar una vez por turno y durante este no podrá moverse o atacar si lo hace.

Para ver si el Aventurero ha tenido éxito tira 1D6. Con un resultado de 1 el desafortunado Aventurero ha activado una trampa resorte con pinchos envenenados que se clavan en su brazo o, activa una guillotina que cae del techo de la celda. Como resultado de estas Heridas, el Aventurero restará -1 a su Fuerza hasta el final de esa aventura. De lo contrario, añade la Fuerza del Aventurero (para fuerza bruta) o la Iniciativa (para forzar la cerradura) a la tirada de dado. Con un total de +7 el Aventurero logra abrir las cerraduras y la puerta se abre. Cualquier otro resultado significa que la puerta continúa firmemente cerrada.

· ESCOGIENDO AVENTURA ·

Tira 1D6 para conocer que Aventura Secundaria de la Cárcel realizarán los Aventureros a parte de la Aventura Principal por la que se encuentran en la Mazmorra.



1-2 LA BESTIA FURIOSA

Los Goblins de la mazmorra han atrapado un furioso Minotauro. Los Dioses del Caos han corrompido la mente de la bestia y está totalmente enloquecida. Cuando los Aventureros entran por primera vez a la mazmorra el Minotauro está encerrado bajo llave dentro de la Cárcel pero el Minotauro está intentando escaparse enloquecidamente...

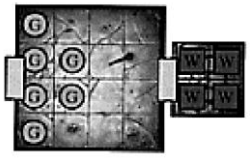
Reglas Especiales

Despliega las Secciones de Tablero como siempre, al igual que la Estancia Objetivo baraja la Carta de Mazmorra "La Cárcel" dentro del mazo de cartas Mazmorra. La bestia furiosa se representa con la Carta de Evento de 1 Minotauro (no con la de 1D3 Minotauros). Deberás ignorar las instrucciones de robar otra Carta de Evento, el Minotauro estará sólo cuando los Aventureros se encuentren con él. Hay dos circunstancias diferentes que se pueden dar:

La primera es si la Carta de Minotauro sale antes que la Cárcel haya sido descubierta, significará que la Bestia furiosa ya ha conseguido escapar y los Aventureros escuchan un rugido terrible y ecos de barras de metal golpeando el suelo. ¡De pronto, una enorme masa se precipita fuera de la oscuridad! El Minotauro se coloca en el tablero de forma normal y tienen que combatirlo como cualquier otro Monstruo.

La segunda circunstancia que los Aventureros descubran la Cárcel antes que la Carta de Evento del Minotauro. En este caso deberás colocar el Minotauro dentro de la Cárcel. Los Aventureros en ese momento podrán atacarlo con hechizos o proyectiles (¡o Cuerpo a Cuerpo si son lo bastante temerarios como para intentar abrir la puerta para dejarlo salir!). Si el Minotauro está en la Cárcel cuando la Carta de Evento se descubra, ¡éste soltará un tremendo bramido y echara la puerta abajo! A continuación, el Minotauro moverá y atacará a los Aventureros como cualquier otro Monstruo.

Donde quiera que se encuentre, el Minotauro está tan loco que puede ignorar las Heridas que normalmente matarían a otras criaturas. Para representar esto, tira un dado cada vez que el Minotauro sea impactado. Con un resultado de 1, 2 o 3 revuelve el daño de forma normal, pero con un resultado de 4, 5 o 6 el Minotauro no sufrirá ningún daño. Si los Aventureros logran matar al Minotauro este dará 750 monedas de oro en lugar de las 440 normales.



3-4 LOS GUARDIANES

¡Los Aventureros fueron atrapados en una trampa la última noche y fueron prisioneros de los Goblins Nocturno! Los Aventureros habían sido encerrados en la Cárcel hasta que el Jefe Goblin Nocturno volvería de su incursión. Afuera hay 6 crueles Arqueros Nocturnos aguardando permanentemente la Cárcel como en la imagen anterior.

Reglas Especiales

Para empezar la Aventura, coloca las secciones de tablero como se muestran arriba. Los Aventureros empiezan la Aventura en la Cárcel y debes colocar 6 Arqueros Goblins Nocturnos como se muestra en el dibujo. ¡Los Arqueros Goblins Nocturnos empezaran a disparar en su primera Fase de Monstruos después de que uno de los Aventureros consiga abrir la puerta, lance un hechizo o realice cualquier tipo de Ataque! Sin Embargo, hasta que los Aventureros no hayan abierto la puerta de la Cárcel, una tirada de 1 en la Fase de Poder no producirá un Evento Inesperado.

En lugar de conseguir una Carta de Tesoro por matar a todos los Arqueros Goblins Nocturnos, los Aventureros encontrarán el alijo de los Guardias y cada uno de ellos recibirá una Carta de Tesoro.

5-6 LOS ESCLAVISTAS

Los Monstruos en esta Mazmorra están asaltando la zona en busca de esclavos, que esperan llevar a sus poderosos amos. Un desafortunado Aventurero se vería arrastrado a la oscuridad y encarcelado.

Reglas Especiales

Baraja la Carta de Mazmorra la Cárcel dentro del mazo de Cartas Mazmorra (recuerda que al igual que la Estancia Objetivo esté en el mazo de abajo).

Cualquier Aventurero que vea reducidas sus Heridas a cero cuando haya Monstruos en el tablero deberá inmediatamente tirar un dado. Con un resultado de 1, 2 o 3 el Aventurero es arrastrado por los Monstruos (¡si está portando la linterna, la soltará y este desaparecerá en la oscuridad!) Todos los Monstruos que estén en el tablero se quitarán del juego juntamente con el Aventurero desmayado.

Los jugadores no recibirán ninguna recompensa por los monstruos que se escabulleron de esta manera. Cualquier Aventurero capturado se colocará dentro de la Cárcel cuando esta aparezca, y recuperará 1D6 Heridas. Cada Aventurero capturado también tendrá al azar, un determinado objeto de Tesoro robado si es que portaba alguno.



En esta aventura, los Aventureros deben encontrar la llave para abrir la Cárcel, no podrán intentar forzar la cerradura o abrir a la fuerza la puerta. La llave la porta uno de los Monstruos del subterráneo, pero los Aventureros no saben cuál. Para encontrar la llave, tira un dado en todo momento que termine un Evento que envuelva a Monstruos. Con un resultado de 6, uno de los Monstruos porta la llave. Dale la Tarjeta de Equipo de la Llave de la Cárcel a uno de los Aventureros.

El grupo puede empezar a buscar la llave incluso si ningún Aventurero ha sido esclavizado todavía. Los Aventureros deben volver a la Cárcel si quieren librar a cualquier prisionero. Se necesita un Aventurero por turno para abrir la cerradura, durante el cual no puede hacer nada más, mientras ordena las llaves.

A pesar de que no puede atacar, el Aventurero puede defenderse de forma normal. Los Aventureros deben salir de la mazmorra como se explica en el libro de Aventuras (a través de la estancia Objetivo normalmente).

Afortunadamente para los Aventureros, los grupos de esclavos de los Monstruos han tenido mucho éxito y acumulan muchos tesoros robados rápidamente. Cada vez que los aventureros reciban una Carta de Tesoro por un Evento tira un dado. Con un resultado de 4, 5 o 6 recibirán dos Cartas de Tesoro en su lugar.

· LLAMAS DE KHAZLA ·

Justo delante de los Aventureros el pasillo gira bruscamente y, ubicado en un esquinazo, encuentran un pequeño santuario. Un brasero ornamentado arde continuamente con llamas de múltiples colores que se elevan y ascienden hasta tocar el techo.



· ESCOGIENDO AVENTURA ·

Existen muchos rumores acerca de las legendarias Llamas de Khazla. Los orígenes de estos pequeños santuarios se perdieron en la neblina de una antigua historia. Sin embargo, muchas aventureros audaces afirman que en realidad no existen y tus Aventureros han odio el rumor de que uno de estos místicos santuarios se encuentra dentro del subterráneo al que se están dirigiendo.

Baraja la carta de las Llamas de Khazla con el resto de cartas del mazo de Mazmorra. Tira un dado para ver que Aventura Especial de las Llamas de Khazla se encontrarán dentro del Subterráneo.

1. PRUEBA DE KHAZLA

La prueba de Khazla es una prueba mágica de combate, creada para que solo los más dignos osen aventurarse al interior del subterráneo. Si los Aventureros desean continuar más allá de las Llamas de Khazla deberá completar cada uno la prueba.

Reglas Especiales

Solamente un Aventurero puede estar en la Sección de Tablero de las Llamas de Khazla al mismo tiempo. Tan pronto como el primer Aventurero entre en ella, una brillante pared mágica impedirá que pueda entrar otro. En la próxima Fase de Monstruos gira la siguiente carta de Evento. Si es una de tipo “E” devuélvela al mazo y roba otra carta de Evento hasta que consigas una de Monstruos.

El Aventurero deberá luchar contra uno de los Monstruos indicados. Los otros Aventureros no podrán ayudarle de ninguna forma. Si el Aventurero mata al Monstruo ganara el doble de su valor normal en oro.

Baraja la carta de Evento nuevamente en el mazo una vez que el Monstruo haya sido derrotado.

Esto ocurrirá cada vez que un nuevo Aventurero entre en la Sección de Tablero, y deberá combatir con un Monstruo antes de que puedan continuar. Los Eventos Inesperados no afectan al Aventurero que está sometido a la Prueba de Khazla, por lo que siempre afectarán a uno de los otros Aventureros en su lugar, ya que solo podrán salir de las Llamas de Khazla explorando a través de la puerta vacía, por ello es recomendable que el Aventurero que porta la linterna sea el primero en acometer la Prueba.

2. REGALO DE KHAZLA

Los dones de Khazla son una prueba de la fuerza y el coraje del Aventurero. Si este descubre su verdadera valentía será recompensado. Si falla en el intento será horriblemente quemado y podría incluso morir.

Reglas Especiales

Un Aventurero puede intentar obtener un Don de Khazla por cada turno. El Aventurero debe estar en pie junta a las Llamas y no puede hacer ninguna otra cosa. Un Aventurero no puede intentar conseguir un Don de Khazla si hay Monstruos en juego.

El Aventurero introduce sus manos dentro de las llamas. Si tiene éxito en pasar la prueba podrá recoger inmediatamente un objeto de gran valor de las llamas. Si falla las llamas le quemarán. Para ver si tu Aventurero lo logra o no, tira 1D6 + Resistencia.

Con un resultado de -6 es considerado indigno y sufre 2D6 Heridas sin modificadores por Armadura. Si el resultado es +7 pasa la prueba y retira sus manos sin ninguna quemadura de las llamas agarrando un objeto de tesoro. Tu Aventurero gana una carta de Tesoro del mazo.

Esta carta no se contabiliza como parte del total del Subterráneo y por eso deberás colocarla en otro lugar. Esto significa que puedes recibir una Carta de Tesoro de forma normal incluso si tienes más tesoros que los otros Aventureros. Cada Aventurero solo puede pasar la prueba una vez, no importando si tiene éxito o no.

3. OFRENDA DE KHAZLA

Los Aventureros son abordados por un viejo ermitaño mientras se adentraron en el subterráneo. Les regaló un poco de sus inciensos sagrados y les dijo que les será de gran salud y fuerza si lo quemasen en las Llamas de Khazla como ofrenda a los Dioses. Antes de que los Aventureros pudiesen preguntarle algo más acerca del incienso, el ermitaño desapareció y se introdujo en un bosque sombrío.

Reglas Especiales

Decidir que Aventurero porta el incienso. Ese Aventurero puede tirar el incienso al interior de las Llamas de Khazla si está de pie adyacente al brasero al principio de la Fase de Aventureros. Tira un dado para ver qué ocurre.

Con un resultado de 1 los Aventureros han sido engañados y una enorme llamarada se precipita sobre ellos. Cada Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores. Con un resultado de +2 el aire se llena de una acre y dulce neblina donde los Aventureros se sienten animados y repletos de vida. Cada Aventurero sana inmediatamente 2D6 Heridas.

4. RENOVACIÓN DE KHAZLA

Las Llamas de Khazla tiene la propiedad mágica de transformar los tesoros de los Aventureros en otra cosa. ¡Sin embargo, si los Aventureros no tienen suerte pueden terminar con un montón de metal fundido e inútil!

Reglas Especiales

Un Aventurero puede colocar un objeto de tesoro en las Llamas de Khazla en cada turno. El Aventurero debe estar en pie adyacente a las Llamas y no puede hacer nada más en ese turno. No podrá hacer esto si hay Monstruos en juego.

Debes renunciar de un objeto de Tesoro, descártalo inmediatamente. Tira un dado y mira el resultado de abajo para ver que ha ganado el Aventurero a cambio. Cada Aventurero solo puede hacer una ofrenda de tesoro a las Llamas de Khazla.

Tabla de Renovación de Khazla

1 El Aventurero es considerado un cobarde y un pícaro y lo único que consigue es el equivalente fundido de su tesoro, que no vale nada en absoluto.

2-3-4 Tu Aventurero gana un objeto a cambio. Roba la siguiente Carta de Tesoro. Si estás jugando con las reglas del Libro de Rol, gana un objeto de igual valor al que ha dado. Por ejemplo, si ofreces un Tesoro de Estancia de Mazmorra ganas un tesoro de Estancia de Mazmorra.

5-6 Tu Aventurero gana dos tesoros a cambio, asique roba las 2 Cartas de Tesoro siguientes. Si estás jugando con las reglas del Libro de Rol, gana objetos de igual valor al que has entregado. Por ejemplo, si ofreces una Carta de Tesoro de Estancia Objetivo ganas dos Tesoros de Estancia Objetivo.

5. GUARDIÁN DE KHAZLA

Las Llamas de Khazla están protegidas por una poderosa bestia que los Aventureros deberán vences si quieren pasar. Aun así, la recompensa por tanto valor es grande ya que las Llamas de Khazla contienen muchos tesoros y secretos.



Reglas Especiales

En la Fase de Monstruos posterior al descubrimiento de las Llamas de Khazla los Aventureros serán atacados por un Minotauro. Esta bestia honorífica se coloca en el tablero de forma normal, sin embargo, es mucho más poderoso que un Minotauro normal ya que las Llamas de Khazla lo protegen.

Cualquier Aventurero que intente Impactar a este Guardián con un arma no mágica tendrá -1 a su tirada para Impactar. Los que usen armas mágicas y hechizos no tendrán ningún modificador y resolverán las tiradas de forma normal. Si derrotan al Guardián, los Aventureros ganaran 440 oros y un objeto de Tesoro habitualmente. Además, cada uno de ellos gana una Carta de Tesoro de las mismas Llamas de Khazla.

6. PELIGRO DE KHAZLA

Se dice que las Llamas de Khazla pueden conceder visiones del futuro a quienes se atrevan a mirar en sus profundidades. Si los Aventureros arriesgan pasar esta prueba pueden obtener información vital sobre el subterráneo que queda por delante.

Reglas Especiales

Un Aventurero puede mirar dentro de las Llamas de Khazla en cada turno. El Aventurero debe estar en pie adyacente a las Llamas y no puede hacer nada más en ese turno. No podrá hacer esto si hay Monstruos en cualquier lugar en juego. Tira en la siguiente tabla.

TABLA DE PELIGRO DE KHAZLA

1 ¡Tu Aventurero queda temporalmente cegado! Durante los próximos 1D6 turnos no podrá hacer nada excepto defenderse contra ataques de Monstruos, y tendrá una Habilidad de Armas de 1.

2-3-4 Tu Aventurero gana una visión del futuro. En cualquier momento de esta aventura podrá ignorar los efectos de cualquier ataque con éxito, ya que es advertido y no recibe ningún daño.

5-6 Tu Aventurero ve asombrosas imágenes del futuro. Gana la habilidad Ignorar Ataques. Además, durante un turno entero de esta aventura, añadirá +1 a todas sus tiradas de dado. No obstante, un 1 natural se sigue considerando un 1 a pesar de este bendecido.

De igual forma que en la White Dwarf #185 y #187 se publicaron reglas avanzadas para las anteriores secciones de tablero, en la White Dwarf #192, #195 y #201, se incluían nuevas secciones de tablero con reglas especiales y se ofrecían consejos muy interesantes si vas a dedicar tiempo a crear tus propias secciones de tablero, teniendo en cuenta los siguientes puntos:

1. Cualquier cosa que decidas hacer, debes relacionarla con tu experiencia en las partidas. Una trampa que inflige 1D6 da miedo en el Nivel de Combate 1, pero en Nivel de Combate 10 es sólo una molestia.

2. Las reglas deben tener un propósito, ya sea para desafiar o ayudar a los Aventureros. Estancias con guadañas o techos que descienden para triturar a los Aventureros deben permitir una posibilidad razonable de fuga, a mayor posibilidad de fracaso, más fácil será de que los Aventureros se alejen en el tiempo. ¡Una muerte segura no es una opción!

3. Las recompensas deben justificar los riesgos. Así que, si se ha acabado en una guarida con una bestia monstruosa, se debe tener una impresionante recompensa.

Por otra parte, los santuarios mágicos, templos ocultos y otras estancias pueden curar o dar a los Aventureros breves respiros de los horrores del subterráneo, debes regular los lugares de descanso que surjan en la partida.

Por supuesto, una estancia puede ayudar a los Aventureros, pero a un precio, siempre es divertido. Una antigua capilla puede proporcionar curación pero realizando una donación de oro o tesoro. Los Aventureros tendrán una difícil decisión y nunca podrán estar seguros de sí han acertado o no.



PASAJE COLAPSADO

No hay reglas especiales para el Pasaje Colapsado, sólo obliga a los Aventureros a ir en fila india.

Sin embargo si quieres puede favorecer una emboscada de Monstruos, y una carta de Evento "M" representaría el máximo número de monstruos (por ejemplo 2D6 Orcos podría ser ¡12 Orcos!).

HACIA LA OSCURIDAD



La carta En la Oscuridad se acompaña de la sección de tablero de la escalera de caracol. Imagina esta sección con cuatro recuadros como Las Llamas de Khazla.

Los Aventureros pueden ignorar los escalones o pueden descender hacia las entrañas de la mazmorra. No hay Monstruos en la escalera y mientras los Aventureros estén en esta sección no ocurren Eventos Inesperados.

Sin embargo, la zona está saturada de magia negra y el Hechicero no puede usar la magia mientras que al menos uno de los Aventureros permanezca en esta sección.

El procedimiento para la escalera de caracol es fácil de usar, pero es un poco difícil de explicar porque se trata de barajar las cartas otra vez. Aquí va.

Una vez que todos los Aventureros se encuentren en las escaleras, tira 1D6. Coge ese número de cartas de Mazmorra, sin incluir las de Estancia Objetivo, del mazo sobrante y barájalas junto a las cartas de subterráneo que todavía quedan por explorar.

Estas son las cartas que representan el nuevo subterráneo que hay bajo la escalera de caracol. Ejemplo. Los Aventureros vienen a través de la escalera hacia el final de su aventura. Detrás de ellos hay un único cruce en T con las cuatro cartas todavía sin explorar.

Dos cartas de subterráneo permanecen por delante de ellos. Tiramos 1D6, la puntuación es 5, por lo que robamos 5 cartas de subterráneo de repuesto. Estas se mezclan con las dos por delante de los Aventureros, haciendo un mazo de siete cartas en total. Dos de ellas se vuelven a colocar donde estaban las del cruce en T y cinco son las restantes que representan el subterráneo del nivel inferior de la escalera. Las Cartas del cruce en T no se ven afectadas.

CIRCULACIÓN

Si los Aventureros deciden seguir adelante y no bajar por las escaleras de caracol, trata la sección como cualquier otra sección de tablero con cuatro recuadros. Si descienden a las profundidades, levanta la primera carta del nuevo subterráneo y coloca a los aventureros en el extremo más cercano como si de un nuevo subterráneo se tratase.

Los Aventureros pueden volver a subir las escaleras moviendo fuera del final de la sección de tablero. Al inicio de la próxima Fase de Aventureros coloca el Aventurero en la sección de la escalera.

LOS PELIGROS DE LA OSCURIDAD

La mazmorra por debajo de las escaleras es realmente peligrosa, el corazón del dominio de los Monstruos. Cada vez que ocurre un Evento Inesperado mientras se esté en el nivel inferior, los Aventureros deben robar 1D3 Cartas de Evento. Cualquier carta de Evento tipo "E" debe ser resuelta antes de colocar los Monstruos en el tablero. De forma alternativa, si estás utilizando las Tablas de Monstruos del Libro de Rol, tira en la tabla que sea un Nivel de Combate superior al de los Aventureros.

Esta sección hace que los Aventureros se presenten ante una difícil elección. Puede que en el nivel inferior esté la Estancia Objetivo, pero ¿Serán capaces de adentrarse en el sub-mundo más profundo con los peligros que esto conlleva?

FIN DEL CAMINO

Los Aventureros han llegado a un callejón sin salida y, o bien deben volver sobre sus pasos o cavar su propio camino a través de los escombros. No se puede cavar mientras haya Monstruos en la misma sección de tablero.

¡AÍ 'O, AÍ 'O!

Hasta dos Aventureros pueden cavar a través del túnel en cualquier momento y ambos deben estar de pie al final del pasillo que se derrumbó. Cada vez que un Aventurero excave tira 1D6 y añade su Fuerza. Mantén un registro de la cuenta (o cuentas si más de un Aventurero está excavando). Cuando el total alcanza 30 o más los Aventureros consiguen romper y seguir explorando con normalidad. Sin embargo, si dos Aventureros están excavando al mismo tiempo y ambas tiradas de dados son iguales (es decir, doble), el techo se desploma de nuevo, y cualquier trabajo que hayan hecho se pierde. Reducir el total excavado en lugar de añadir.



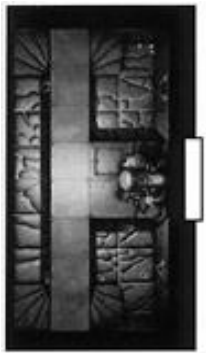
MONSTRUOS CANALLAS

Los Monstruos que se esconden en este subterráneo saben que los Aventureros pasan mucho tiempo excavando en el Callejón sin Salida. Por esta razón patrullan la zona regularmente para atrapar a los incautos. El Callejón sin Salida es un corredor por lo que sólo aparecen Monstruos si ocurre un Evento Inesperado.

Sin embargo mientras haya un Aventurero en esta sección ocurre un Evento Inesperado con un resultado de 1 o 6 en la Fase de Poder.

EL LABORATORIO DE QUIRRIK

El olor a piedra de disformidad quemada llena el aire y un siniestro zumbido sacude el suelo. En la oscuridad las sombras dejan entrever el voluminoso Generador Lanzallamas.



El Laboratorio de Quirrik se divide en dos niveles diferentes, el suelo y la pasarela elevada.

A excepción de cómo se explica a continuación, las miniaturas sólo pueden moverse entre los dos niveles por las escaleras. La excepción a esta regla es Skreek, ya que sus acrobáticas habilidades le permiten saltar fácilmente de un nivel a otro y así no tener la necesidad de usar las escaleras.

Las miniaturas no pueden quedar trabadas con otros adversarios que estén en distinto nivel, ni atacarse en combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, una miniatura que esté fuera del Laboratorio no puede disparar armas de proyectiles a otro que esté en los recovecos adyacentes al Generador Lanzallamas.

GENERADOR DEL LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD DE QUIRRIK

La primera creación diabólica de Quirrik fu su Generador Lanzallamas. Utiliza la misma tecnología que un Lanzallamas de disformidad común, pero a una escala impensable.



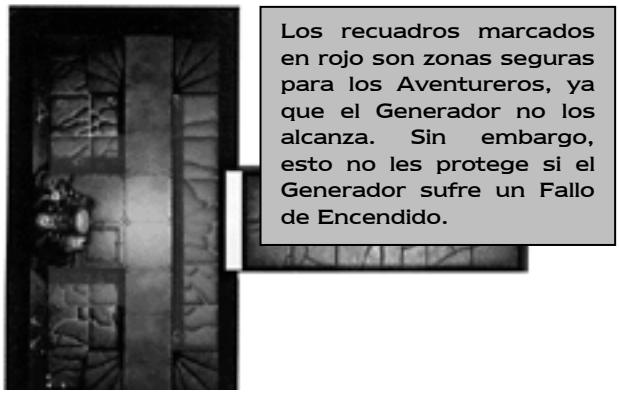
Potencialmente mortal, al igual que cualquier otra creación que utilice la piedra de disformidad tiene tendencia a funcionar mal, ¡e incluso a explotar!

Reglas Especiales

El Lanzallamas utiliza el siguiente procedimiento para disparar:

1. El Generador Lanzallamas sólo puede disparar si hay una miniatura de raza Skaven destrabada junto a él (excepto la Rata Golem o una Rata Ogro). Todos los secuaces de Quirrik saben los principios básicos para poder dispararlo.
2. Al igual que con los disparos de proyectiles ordinarios, coger un marcador de Aventurero al azar para ver a quién dispara el Lanzallamas.

3. Traza una línea imaginaria entre el Lanzallamas y el objetivo. Cualquier Aventurero que se encuentre dentro de esa línea, incluido el objetivo original, puede ser golpeado.
4. Los Monstruos no se ven afectados, ellos saben que el Generador hace un gemido agudo antes del disparo y pueden esquivarlo.
5. Tira 1D6 por cada víctima potencial. Con un resultado de 6 la miniatura se ve afectada y sufre 3D6 Heridas, sin modificadores por armadura.
6. Si en la tirada de daño salen dados dobles o triples, ¡algo ha ido mal! Tira otro D6 y consulta la tabla de Fallos de Encendido.



Los recuadros marcados en rojo son zonas seguras para los Aventureros, ya que el Generador no los alcanza. Sin embargo, esto no les protege si el Generador sufre un Fallo de Encendido.

CLOACAS

La sección de tablero de la Cloaca, de la carta de este mes, puede ser fácilmente incorporada dentro de cualquier Aventura. Solo baraja la carta con el resto de tus cartas de Mazmorra cuando vayas a preparar tu mazo de Cartas de Mazmorra. Los Aventureros emergen dentro de la misma Cloaca, en el lado izquierdo de la sección del tablero como se muestra en el dibujo. Tienen que trepar fuera de este y recorrer el camino hasta la salida.

Para desplazarse dentro de la sección llena de agua del tablero, vas a tener que imaginarte que está dividido en 6 "casillas". Realmente es bastante obvio donde las líneas deben de estar, pero si estas teniendo algún problema, recuerda que la estancia es de seis casillas de longitud por 3 de ancho. Cada vez que un Aventurero entre a un nuevo cuadro en el agua, tienes que tirar 1D6. Si obtiene un 2-6 el Aventurero puede seguir moviéndose normalmente. Sin embargo, si obtiene un 1, al Aventurero se ha topado con algo inesperado (y probablemente horrible y pegajoso) bajo el lodo. Tira un dado en la siguiente tabla para averiguar que le sucede:





1-2: El Aventurero siente algo rozar su tobillo. Definitivamente algo se está moviendo por el agua. Antes de que tenga tiempo de reaccionar, un tentáculo se envuelve alrededor de su pierna, agarrándolo y comenzando a tragar a la víctima bajo la superficie del lodo. El Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificadores por Resistencia o Armadura, antes de poder liberarse de la criatura.

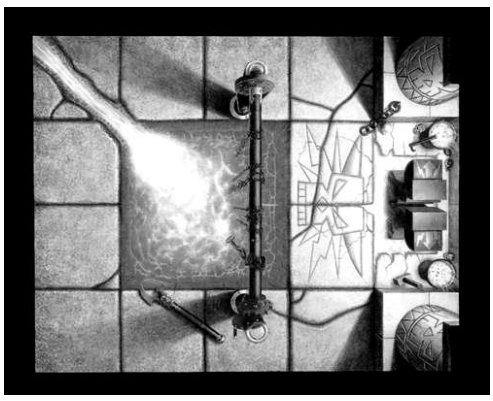
3-4: De repente el suelo cede bajo tu Aventurero, mientras pisa un sumidero. Para cuando recupera su equilibrio se ha dado cuenta que ha dejado caer algo por el agujero. Descarta una Carta de Tesoro al azar.

5-6: Bajo la superficie del lodo, intensas cantidades de lama se han acumulado, haciendo que el suelo sea extremadamente resbaloso. El Aventurero no es capaz de mantener el equilibrio y se resbala llegando a tragar fluidos que salen de los afluentes, líquidos extremadamente nocivos. No puede hacer nada más hasta el final de la próxima fase de los Aventureros, pues está muy ocupado vomitando.

Para trepar fuera (o en realidad dentro), un Aventurero debe de pasar la Fase de los Aventureros entera trepando. Mueve al Aventurero de la casilla en la que este parado en la Cloaca, a cualquier casilla adyacente en el camino (o viceversa, si el Aventurero quiero trepar hacia abajo).

Sin embargo, si los Aventureros quieren trepar la pared de la cual se puede ver que salen dos tuberías, entonces hay una oportunidad de que sean arrastrados por un repentino chorro del afluente que sale rápidamente de las tuberías. Tira 1D6 por cualquier Aventurero que intente trepar por las tuberías. Con un 1-3 consiguen trepar antes de que las tuberías los arrastren. Sin embargo, con un resultado de 4-6 serán atrapados por el repentino e inesperado chorro del afluente, que los expulsa de nuevo a la Cloaca. Tira inmediatamente en la tabla de arriba para ver qué sucede mientras caen en la Cloaca.

Por último se publicó otra sección de tablero, pero esta no tenía reglas oficiales. Los límites de cada sección de tablero están dentro de tu imaginación, ¡disfruta creando las diferentes posibilidades de una sección con lava!



· POZOS Y TRAMPAS ·

Marcus Hawthorn estudió las dos palancas detenidamente con la luz de la lámpara que portaba en una mano. "Parece que podría suceder algo si tiro de estas palancas", comentó, "pero la pregunta es ¿Qué?" "Supongo que tendrá algo que ver con esta ranura que hay en el suelo, dijo Gunter Ironbrow," parece que pulsando las palancas hará que gire el callejón sin salida, revelando una nueva zona. Puede haber algún tesoro escondido allí... "Ten confianza de un enano que piensa en tesoros", se burló Voltharion El Elfo,"ni tan solo se percata de esas viejas manchas de sangre en el suelo".

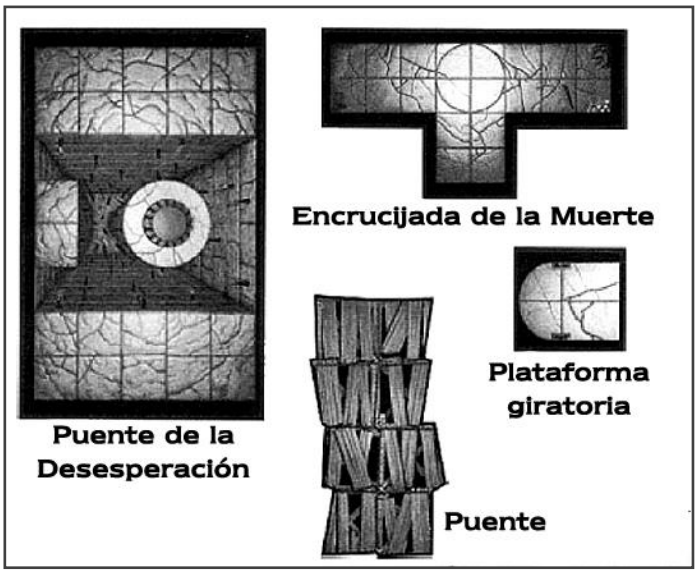
Será el frío acero el que reluce detrás de este callejón sin salida, antes que el oro, garantizo..." "Basta de disputas", gruñó Marcus, "Considerare que los dos tenéis razón, y que encontraremos ambas cosas, enemigos y riquezas detrás de esta puerta. Bueno, no tengo miedo de luchar contra lo que dices, ¿tiro de esta palanca?" El Enano y el Elfo se miraron uno a otro y de mala gana asintieron con la cabeza. Marcus desenvaino su espada, y tiro de la palanca que estaba al lado derecho. Con un terrorífico crujido, el final del pasillo, empezó a girar...

Pozos y Trampas es un suplemento de Warhammer Quest que permite a un grupo de audaces Aventureros añadir dos nuevas secciones de tablero en cualquier subterráneo que exploren. Si bien las nuevas secciones son peligrosas, ofrecen grandes recompensas a aquellos valientes, o temerarios, que se aventuren en ellas.

Cuando uses las nuevas secciones de tablero se supone que el creador del subterráneo ha decidido proteger su guarida (es decir, la Estancia Objetivo) con una adicional antecámara protegida por algunos de sus guerreros más feroces.

También ha diseñado un atajo hacia la Estancia Objetivo, oculta por puertas secretas, que llevan a otras partes del subterráneo próximas a la salida. Obviamente solo una criatura grande, poderosa, y principalmente rica podría permitirse tales guardas, por eso la recompensa que esperas encontrar al final del subterráneo será mayor de lo habitual. Pozos y Trampas se compone de:

- Hoja de Reglas (¡estás leyéndolas!)
- Un set de nuevas secciones de tablero, con las siguientes secciones:



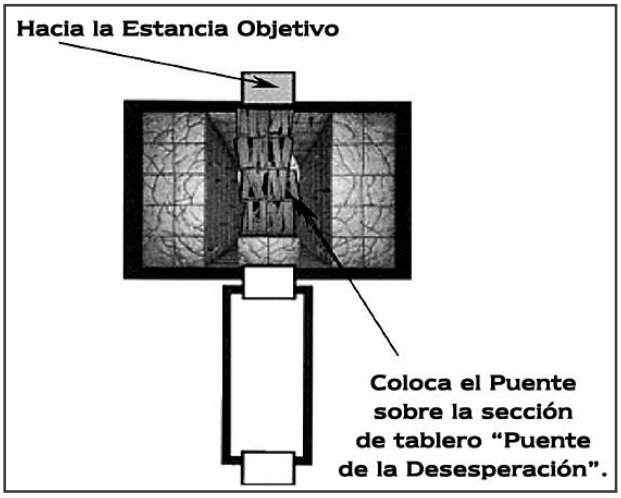
USANDO LAS SECCIONES DE TABLERO DE POZOS Y TRAMPAS

Warhammer Quest Pozos y Trampas incluye dos nuevas secciones para explorar: la Encrucijada de la Muerte y, el Puente de la Desesperación. Las reglas para cada una son diferentes y son descritas más adelante. Antes de nada, los Aventureros necesitan saber cómo se muestran dichas secciones de tablero.

Puente de la Desesperación

Cuando juegues con este suplemento, y descubras la Estancia Objetivo deberás primero atravesar el Puente de la Desesperación. Coloca la Sección de Tablero del Puente de la Desesperación conectada a la puerta que has abierto como se muestra abajo.

La Estancia Objetivo está al otro lado de la puerta más lejana. Revisa las reglas del Puente de la Desesperación para conocer más detalles sobre como colocar a los Monstruos y cruzar el puente.



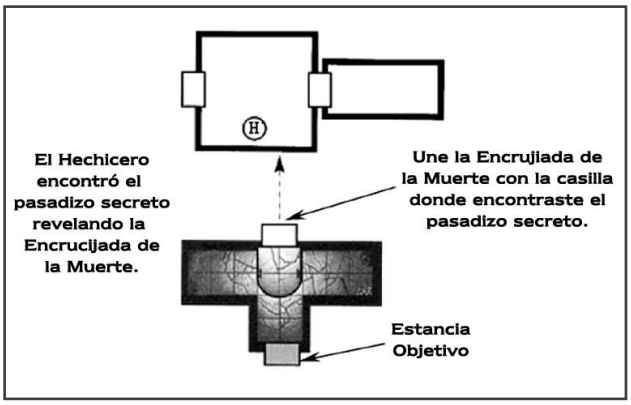
Encrucijada de la Muerte

Como decíamos anteriormente, la Encrucijada de la Muerte es parte de un pasadizo secreto que lleva a la Estancia Objetivo. Hay una puerta secreta que conduce al pasadizo oculto en la Estancia de Subterráneo.

Si los Aventureros lo desean pueden buscar en la Estancia, durante la Fase de Exploración, para saber si existe algún pasadizo secreto. Obviamente, solo pueden hacer esto antes de descubrir la Estancia Objetivo de forma habitual.

Para buscar una estancia con puertas secretas, el líder debe estar tocando la pared de la Estancia que contiene el Pasadizo Oculto. Solo podrá buscar si no hay Monstruos en la misma Sección de Tablero, de la misma forma que exploran normalmente. El líder debe tirar 1D6; con un resultado de 1-5 no encuentra nada y ha perdido su tiempo, pero con un resultado de 6 encuentra la entrada secreta hacia la Estancia Objetivo.

Coloca una puerta cerca de la casilla ocupada por el líder, conduciéndoles a la Encrucijada de la Muerte. La Estancia Objetivo estará atravesando la encrucijada.





OTRAS FORMAS DE USAR LAS SECCIONES DE TABLERO

Hay otras formas de incorporar las nuevas Secciones de Tablero en tus partidas de Warhammer Quest que no sean las descritas anteriormente.

Opción Subterráneo Trampa Mortal

No hay pasadizos secretos que conduzcan a la Estancia Objetivo si decides usar esta opción. Cuando encuentres la Estancia Objetivo deberás antes atravesar la Encrucijada de la Muerte.

Una vez alcances la puerta al final de la Encrucijada, en lugar de encontrar la Estancia Objetivo, ¡serás recibido con el Puente de la Desesperación! La Estancia Objetivo está en la parte más alejada del puente como se describió anteriormente.

Opción Carta de Mazmorra

Para jugar con esta opción necesitaras usar una Carta de Mazmorra para cada Estancia. Puedes usar una de las Cartas de Mazmorra de Corredores y marcarla con una "X". Esta carta representa ahora la Encrucijada de la Muerte. Coge una Carta de Mazmorra de Estancia y márcala con un "=". Esta carta ahora representará el Puente de la Desesperación.

Baraja las cartas dentro del mazo y úsalas de forma normal. Si te encuentras con la carta extiende la Sección de Tablero apropiada como se describió anteriormente. Sin embargo, la Estancia Objetivo no se encontrara al otro lado de estas secciones, roba una Carta de Mazmorra como se hace normalmente cuando pases al otro lado de la puerta.

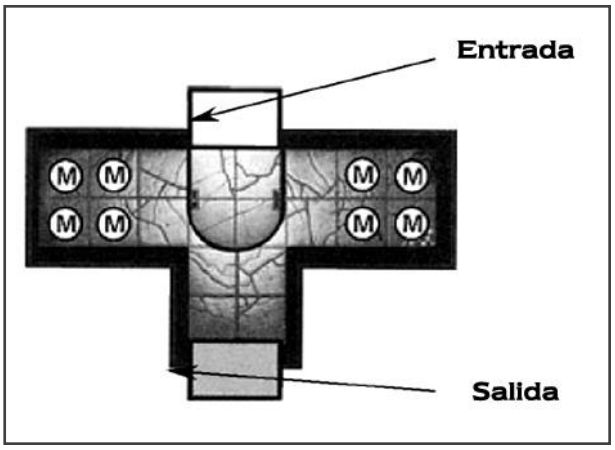
Opción de Juego de Rol

Todas las opciones anteriores suponen que estás jugando con la versión estándar del juego, al contrario de la versión completa de Juego de Rol. Sin embargo, para un Director de Juego del Juego de Rol encontrará muy fácil (y extremadamente entretenido) añadir las nuevas secciones a sus partidas.

ENCRUCIJADA DE LA MUERTE

Coloca la nueva Sección de Tablero la Encrucijada de la Muerte como se mostraba anteriormente. Ahora el líder debe hacer una tirada en la Tabla de Monstruos de la Estancia Objetivo para el subterráneo que estás jugando.

Estos Monstruos son colocados en las casillas de las dos Secciones de Tablero "Corredores" que tienen las palancas a izquierda y derecha.



El líder debe colocar los Monstruos, uno por casilla en estas zonas, dividiéndolos de la mejor forma posible entre los dos pasillos. Cualquier Monstruo que no tenga espacio no entrará en juego <el líder puede elegir a cual ignora>.

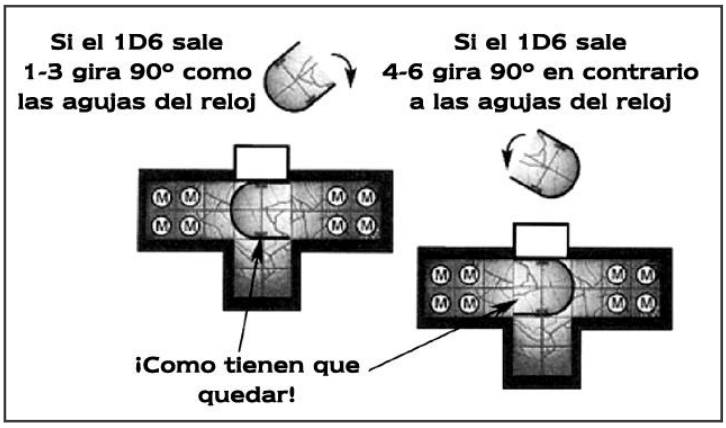
Ten en cuenta que las reglas normales para colocar Monstruos cerca de los Aventureros no se usan. Los Monstruos no podrán moverse o luchar hasta que se encuentren cara a cara con los Aventureros como se explica a continuación.

Para poder alcanzar la puerta de salida los Aventureros deberán moverse dentro de la plataforma donde se encuentran las palancas. Si el líder se encuentra en esta Sección de Tablero en la Fase de Exploración podrá tirar de las palancas, haciendo que la plataforma empiece a girar.

Cuando el líder tire de las palancas, tira 1D6; con un resultado de 1-3 la Encrucijada rotará 90º en sentido del reloj, y con 4-6 girará 90º en sentido contrario al reloj.

Esto significa que la primera vez que se usen las palancas, la encrucijada girara 90º encarando a cualquiera de los Monstruos de la izquierda o de la derecha, dependiendo del resultado de la tirada.

Cualquier de los dos grupos de Monstruos será revelado y "Activado", comenzando a mover y atacar de el mismo modo que si hubieran sido descubiertos en esta Fase de Exploración.



Cuando todos los Monstruos han muerto, es cuando el líder puede actuar con las palancas de nuevo, como se describe a continuación (es decir tira 1D6 para ver si la plataforma gira en sentido de las agujas del reloj o al contrario).

Si tiene suerte entonces, la plataforma girara al lado de la salida, pero si no es así, volverán al corredor por el que entraron. El líder puede interactuar con las palancas las veces que él quiera, pero no más de una vez por Fase de Exploración, hasta que terminen dando con el corredor correcto. Puede seguir tirando de las palancas incluso después de que la Encrucijada este en la posición correcta, si lo desea.

Debido a la forma aleatoria con la que mueve la plataforma hay una posibilidad de que en algún momento gire a la sección de corredor ocupada por los Monstruos restantes. Si esto ocurriera los Aventureros deberán luchar contra ellos como se describió anteriormente.

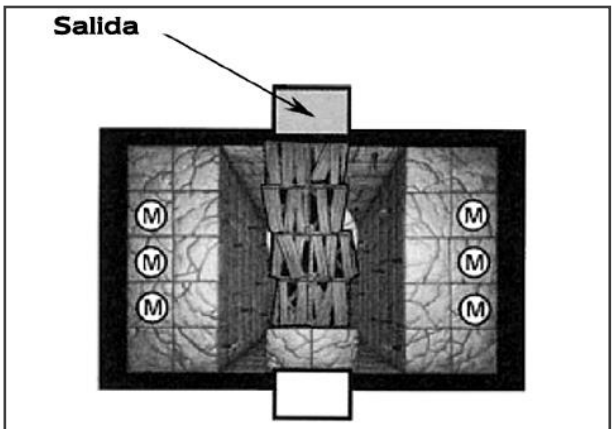
Sin embargo, en este caso, una vez que todos los Monstruos hayan sido eliminados, serán reemplazados después de que el líder tire de las palancas. Esto ocurre en la Fase de Exploración posterior a la que el líder tire de las palancas y gire la plataforma. Tira de nuevo en la Tabla de Monstruos de la Estancia Objetivo y coloca a los Monstruos como se describió anteriormente.

PUENTE DE LA DESESPERACIÓN

Coloca la nueva Sección de Tablero El Puente de la Desesperación como se muestra en la imagen de abajo. Ahora el líder realiza una tirada en la Tabla de Monstruos de la Estancia Objetivo del subterráneo que están jugando. Estos Monstruos serán colocados en las casillas situadas a la izquierda y derecha del puente, como se muestra en la imagen.

Lo que todos los Aventureros necesitan hacer en orden para conseguir atravesar esta Estancia es cruzar el puente y pasar a través de la puerta situada al otro lado – el problema que hay es que el puente está fijado a un mecanismo rotatorio, ¡y de vez en cuando gira!

Como funciona exactamente, y que pueden hacer los Aventureros se describe en las reglas especiales descritas a continuación.

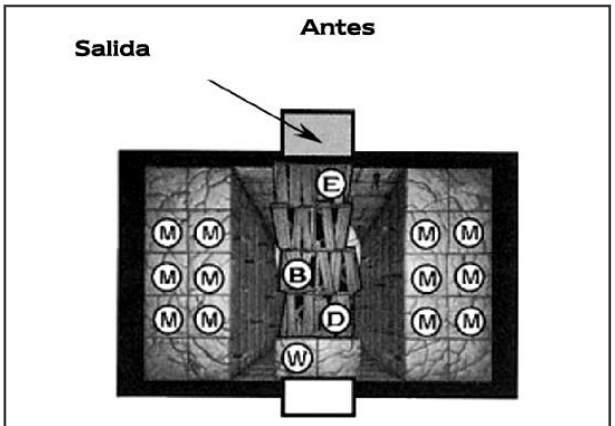


Coloca a los Monstruos uniformemente a los lados del puente.

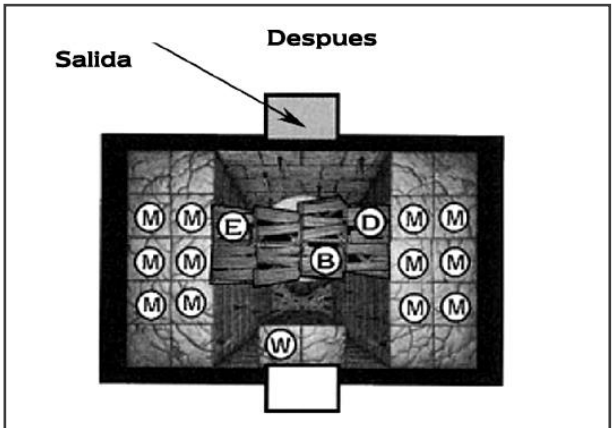
Girando el Puente

Se turnan como lo harían normalmente. Sin embargo, al principio de cada Fase de Exploración, antes de hacer nada, el líder debe tirar 1D6: con un resultado de 1-2 el puente girará 90º en sentido contrario a las agujas del reloj, con un resultado de 3-4 no se moverá y con un 5-6 girará 90º en sentido de las agujas del reloj.

Obviamente las miniaturas que estén en el puente giraran con él cuando éste gire, mientras que los que están en las cornisas de ambos lados se quedaran dónde están.



Aqui, el Hechicero saca un 2, logrando que el puente gire en sentido contrario a las agujas del reloj.



Esto deja al Hechicero en la cornisa cerca de la entrada y obliga al Elfo y el Enano a ir directamente contra los Monstruos.

Saltando sobre el puente

Los Aventureros pueden, si lo desean, saltar sobre la casilla del pozo, generalmente para caer encima del puente o viceversa. Los Monstruos están lejos de querer intentar este tipo de cosas.

Para realizar un salto el Aventurero debe tener al menos dos casillas de movimiento restante y estar adyacente a la casilla del pozo. Tira 1D6. Con un resultado de 2-6 el Aventurero realiza el salto; colócalo en cualquier casilla vacía cerca de la casilla de pozo por la que saltó.

El salto cuesta dos casillas de movimiento, y el Aventurero puede seguir moviendo si le queda todavía movimiento. Con un resultado de 1, sin embargo, algo ha salido mal... tira de nuevo en la siguiente tabla:

1 ¡Dios mío!... El Aventurero falla el salto y cae dentro del pozo, aterrizando con un repugnante golpe en el suelo. Está muerto y bien muerto.

2-3 Aventurero cae gravemente torciéndose así el tobillo. Logra saltar, pero su movimiento termina y no pude hacer nada más este turno. Además, pierde una Herida.

4-5 El Aventurero cae de bruces. Logra saltar, pero su movimiento termina y no puede hacer nada más este turno.

6 El Aventurero se da cuenta de que no puede saltar y se detiene de un patinazo. Su movimiento termina en la misma casilla que esta, pero puede luchar o hacer otra acción este turno.

Movimiento de los Monstruos

Los Monstruos moverán como se describe en el libro de reglas de Warhammer Quest. Si les es posible, se moverán para alcanzar a los Aventureros, tan cerca de ellos como puedan.



Explorando mientras tanto en el Puente

Si el líder está cerca de la puerta de la zona más alejada del puente en la Fase de Exploración, podrá abrirla siempre y cuando no haya Monstruos en la Sección de Tablero del puente.

Esta excepción surge contra la regla habitual de que el líder no puede explorar hasta que toda la Sección de Tablero está limpia de Monstruos.

Asumiendo que el líder abre la puerta y revela la siguiente sección, los Aventureros podrán empezar a moverse para cruzar la puerta en sus correspondientes turnos.

Tan pronto como no haya Aventureros sobre la estancia, el Puente de la Desesperación, todos los Monstruos que este allí en juego serán quitados y el puente volverá a su posición original. Si los Aventureros regresaran en alguna ocasión a la sección del Puente de la Desesperación se generará un nuevo grupo de Monstruos en la Fase de Monstruos, del mismo modo que si los Aventureros hubieran entrado en una nueva estancia.



CARTA DE TESORO

Si los Aventureros completan una aventura que contenga cualquier sección del Puente de la Desesperación o la Encrucijada de la Muerte, cada uno de ellos, recibirá una carta de Tesoro adicional de las que pudieran recibir por completar la aventura.

Si logran pasar ambas secciones recibirá, cada uno recibirá dos Cartas de Tesoro adicionales de las que pudieran recibir por completar la aventura.

· ENCUENTROS ·

Un nivel extra de detalle que puedes imponer en tus aventuras consiste en los Encuentros con Personajes. Esto simplemente significa que los Aventureros pueden relacionarse con otros personajes durante sus aventuras, tanto amigos como hostiles, que son controlados por el Director de juego, en lugar de los jugadores.

El Minero Enano de la tabla de Eventos, por ejemplo, es un encuentro con personajes, cuyas acciones son controladas por las instrucciones de la carta. Del mismo modo, todos los bandidos, mercaderes, prisioneros, etc. que los Aventureros encuentran en sus viajes hacia los Asentamientos o en los Eventos del subterráneo, son Encuentros con Personajes. Estos personajes rara vez deben representarse sobre el tablero, y su ínter actuación con los Aventureros suele ser muy limitada, pero dan mucho color e interés al juego.



· PERSONAJES ENTRE AVENTURAS ·

Cuando los Aventureros visiten un Asentamiento puedes introducir un gran número de personajes que ellos pueden encontrar durante su visita en dicho lugar, como ladrones, carteristas, jugadores, duelistas, mercaderes, sirvientes, escuderos, vagabundos, miembros de sectas, mendigos y muchos más. El Director de juego puede utilizar estos personajes con varios propósitos, para dar información importante a los jugadores o para conducirlos a través de su historia.

Por ejemplo, si los Aventureros deciden visitar la taberna, además de los eventos normales aplicables a ella, el Director de juego puede introducir al Viejo Pit, un ex-Aventurero bebedor, que conoce varias historias sobre las montañas nevadas y los tesoros que se ocultan bajo su superficie. En lugar de leer una descripción, el Director de juego es el propio Pit, y puede relacionarse con los Aventureros adaptándose a sus reacciones.

· PERSONAJES EN EL SUBTERRANEO ·

Como Director de juego, puedes introducir personajes y representarlos con miniaturas. Estos personajes son controlados por el Director de juego y pueden unirse al grupo durante un periodo de tiempo. Uno de estos personajes puede ser un solitario Guerrero cuyos compañeros han sido asesinados y se une al grupo en busca de venganza. De la misma forma, puede ser un prisionero que los Aventureros han liberado y debe ser conducido con vida fuera. Tal vez no sea lo que parezca, y se vuelva en contra de los Aventureros en el siguiente combate.

Estos personajes también son útiles para conducir el transcurso de la aventura. Tal vez el personaje revele la localización de una puerta secreta que los Aventureros deben encontrar. Tú tienes absoluto control sobre estos personajes, y no debes mostrar su perfil al resto de jugadores. Los demás jugadores no deben tener idea de cuántas Heridas posee, lo fuerte que es, o incluso si es un Guerrero, un Hechicero o un simple viajante. De este modo, cuando necesites que este personaje muera, hazlo sin necesidad de revelar que aún disponía de 34 Heridas. Sea cual sea su propósito, estos personajes deben introducirse en la historia con cuidado.

El juego trata sobre los Aventureros, no sobre el Director de juego, y no debe dominar todas las situaciones en que los Aventureros se ven envueltos. Puede ser muy irritante para los Aventureros encontrarse un Gran Maestro Hechicero que los conduzca por el subterráneo, matando a todos los Monstruos que aparecen a su paso, y matando de un sólo golpe al Dragón que guarda la última sala. Los personajes deben tener un cometido dentro de la historia y no robar toda la atención de los jugadores.

En general, el perfil de los personajes no es importante. Simplemente deben introducirlos en la historia, dejar que los Aventureros obtengan la información necesaria, que se unan a la aventura con los jugadores, y que partan una vez más. Lo más importante es hacer a estos personajes convincentes e interesantes. ¿Los Aventureros le creerán? ¿Lo atacarán? ¿Tomarán en serio sus advertencias? Esto depende generalmente de sus experiencias contigo como Director de juego y la forma en la que representas a los personajes.

· EJEMPLOS DE ENCUENTROS CON PERSONAJES ·

OTTO VON STEIN, APRENDIZ DE HECHICERO

Von Stein ha seguido sus sueños de oro y fortuna y ha abandonado sus estudios de Hechicero antes de completarlos.

Ha abandonado sus estudios y se ha encaminado hacia los subterráneos de Karag Azgal en busca de riquezas. Puede disponer de un hechizo o dos, pero hay un 50% de posibilidades de que lo haga mal, hiriendo a los Aventureros y sanando a los Monstruos.

CAPITÁN MERCENARIO

Makkar el Rojo es reticente a decir lo que hace aquí abajo, pero da la impresión de que sabe algo. Si los Aventureros lo siguen o se unen a él, tal vez lo ayuden a encontrar una puerta secreta, tras la cual se oculta un gran tesoro (y un montón de Monstruos).

ALFREDO LANYAR, GUARDAESPALDAS

Este gigantón, se ha introducido en el subterráneo debido a que trata de rescatar a su maestro, que es increíblemente rico y ha sido capturado por los Skavens. La recompensa por liberarlo puede ser inmensa...





EDMUND MAGDEBERG, NOBLE IMPERIAL

Edmund ha sido entregado a los Aventureros por su padre para su adiestramiento. Si lo conducen por el subterráneo serán recompensados y el joven noble ganará mucha estima por sus compatriotas.

Pero si Edmund muere, su padre exigirá una compensación o puede pedir sus cabezas. Por supuesto, Edmund es un incompetente en la lucha y parece atraer a los Monstruos como un imán.

DAMIEN CORAZÓN NEGRO, EL FORAJIDO

Damien se presenta como Simón el Gris, un viajante de Marienburgo, cuyos compañeros han sido capturados y arrastrados a estos túneles infestados de Orcos. Dice que los liberará o morirá en el intento.

Por supuesto, está mintiendo. Cuando los Aventureros encuentran a un grupo de Monstruos, Damien revelará su verdadera naturaleza traicionando a los Aventureros (tal vez los Monstruos consigan un dado extra de ataque debido a que están avisados, o tal vez logren emboscar al grupo automáticamente).

Además, desaparecerá en las sombras, tal vez robando un objeto de tesoro de los Aventureros. Tú debes decidir que objeto roba (procurando ser justo y razonable).

· ¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL? ·

Hasta ahora, los jugadores tenían sus acciones dentro del juego muy limitadas. Eran capaces de moverse, luchar y explorar, y poco más. Ahora, al introducir el concepto del Director de juego y el juego de rol, comprobarás que los jugadores pueden llevar a cabo muchas más acciones durante la exploración del subterráneo. Esta sección sirve de guía para cubrir las nuevas posibles acciones que los jugadores pueden hacer.

En el mundo real, los Guerreros pueden tomar un mayor número de decisiones, en lugar de simplemente atacar a todo lo que se mueve. Pueden tratar de hablar con un grupo de Orcos en lugar de luchar contra ellos, por ejemplo. Tal vez esta opción no sea muy fructífera, ya que los Orcos no son muy dados a la conversación, pero la posibilidad está presente. Del mismo modo, en lugar de utilizar una Capa de Tesoro que han encontrado, el Aventurero tal vez le halle mayor utilidad si la rasga y hace con ellas vendas.

Resolver este tipo de situaciones es la parte más difícil del Director de juego, aunque la más gratificante. Al dejar a los jugadores discutir el curso de las acciones a tomar, pueden encontrar formas nuevas y creativas para resolver un problema en lugar de golpear a todo el mundo. Esto lleva al juego a un nuevo nivel de desarrollo. Como Director de juego debes animar a los jugadores a resolver puzles, pensar sobre las trampas y en todas las situaciones que afecten al curso de su aventura.

· SECUENCIA DEL TURNO ·

Como se ha mencionado anteriormente, en el juego de rol de Warhammer Quest se introduce una nueva fase, la Fase de Declaración. En esta fase, cada jugador debe declarar que va a hacer su Aventurero. Esto depende enteramente de la situación en la que se encuentren, si están en medio de un combate o explorando en busca de trampas y puertas secretas.

¿ESTÁN LOS AVENTUREROS LUCHANDO O NO?

La regla básica que debes seguir es que mientras halla Monstruos sobre la misma sección del tablero que los Aventureros, estos no podrán hacer nada que no esté relacionado con la lucha. En este caso, la frase más común en la Fase de declaración es: "Voy a permanecer donde estoy y seguiré luchando contra los Monstruos", o tal vez, algo más complicado como por ejemplo": Voy a tratar de abrirme paso a través del esqueleto que tengo delante y tratar de alcanzar al Nigromante" o:"Me escudaré detrás de la mesa y lucharé contra los Monstruos tras la cobertura que me proporciona". Normalmente es obvio que lo que están tratando de hacer es lógico y posible. Si hechas un vistazo a la lista de acciones que pueden tratar de hacer los Aventureros, sabrás cuales están relacionadas con el combate y cuáles no.

Cuando no hay Monstruos sobre el tablero, los Aventureros tienen mayor libertad a la hora de decidir sus acciones. Si no hay nada más urgente que hacer (como dominar a un Dragón furioso), los jugadores pueden verse animados a realizar todo tipo de acciones, tantas como puedan pensar.

Durante la Fase de Declaración, debes preguntar qué es lo que van a hacer este turno. Puedes informar al jugador de la dificultad de las acciones que están tratando de llevar a cabo.

· DIRECTOR DE JUEGO ·

Depende de ti como Director de juego decidir si lo que están tratando de hacer es razonable según las circunstancias, las posibilidades de éxito que tienen, y cuanto tiempo tardarán en hacerlo. Si piensas algo que suena bien y parece buena idea, debes dejar que los Aventureros lo intenten.

Esta sección del reglamento proporciona ejemplos de las acciones que pueden hacer. El trabajo del Director de juego es resolver las acciones de los Aventureros dentro del contexto del juego. Debido a que ciertas acciones normalmente requieren de cierto tiempo para completarlas, depende de ti decidir si el Aventurero puede hacer más de una acción en el mismo turno. Por ejemplo, un jugador que decida que su Aventurero va a registrar la estancia pregunta si puede preparar unas vendas rasgando una vieja capa al mismo tiempo. El sentido común te dirá que para concentrarse en su búsqueda no le será posible hacer otra acción diferente en el mismo turno.

DESCRIBIENDO LA AVENTURA

En el juego de rol, muchas de las acciones estarán en la mente de los jugadores, dependiendo de la información que el Director de juego les proporcione. Depende de ti hacer que la aventura cobre vida, por lo que la acción que ocurre sobre el tablero es una representación de la historia en la imaginación de los jugadores.

AMBIENTACIÓN DE LOS AVENTUREROS

Las decisiones de los Aventureros dependen en gran medida de la descripción de su entorno. Si dices que la estancia está cubierta de tapices que cubren las paredes, sin salidas aparentes, es seguro que los Aventureros investigarán tras estos tapices buscando una salida (¿quién dijo que no había una salida?).

Cuando prepares una aventura toma notas de cómo es la estancia que van a cruzar. No es buena idea decir:" ¿Qué vais a hacer?" si no les has dado a los jugadores una descripción clara del entorno en el que se encuentran. También es importante no excederse en los detalles, llenando a los jugadores de información que tal vez no necesiten y que los haga sentir confusos.

MOVIENDO A LAS MINIATURAS SOBRE EL TABLERO

En este estilo de juego, encontrarás que los jugadores sólo necesitan mover a sus miniaturas sobre el tablero si la acción que están tratando de llevar a cabo requiere que estén sobre un punto determinado de este, como abrir una puerta en particular o un cofre del tesoro.

Como regla general, para llevar a cabo una acción que está relacionada con un objeto sobre el tablero, como abrir un cofre o una puerta, el Aventurero deberá estar adyacente a él. Para una "búsqueda" o "vistazo" general el Aventurero sólo deberá estar en el área inmediata.

Por ejemplo, si el Bárbaro quiere descolgar un cuadro de la pared deberá estar cerca de él, y después desplazarse por la estancia hacia la puerta donde está el elfo y el Hechicero esperando. Esto conlleva a desplazar a la miniatura sobre el tablero como normalmente. Mientras tanto, el Elfo puede tratar de escuchar tras la puerta para percibir signos de movimiento en la estancia adyacente, el Enano puede investigar la estancia en busca de trampas y puertas ocultas, mientras el Hechicero trata de acuñar la puerta con una púa de hierro. Ninguna de estas actividades conlleva el movimiento de las miniaturas. El Hechicero y el Elfo ya se hayan cerca de la puerta, por lo que no es necesario moverlos (otra cosa seria que el elfo o el Hechicero se hallasen en otro lugar de la estancia, lo que conllevaría su movimiento hasta ponerse en contacto con la puerta). La miniatura del Enano, empleará todo su turno en la búsqueda de trampas ocultas, y puede asumirse que se desplazará por toda la estancia y acabará en el mismo punto del que partió.

Normalmente, si el Aventurero realiza algo que es secundario al desplazamiento de la miniatura sobre el tablero, esto no representa un gasto en su capacidad de movimiento. Coger el cuadro de la pared es un buen ejemplo, el Bárbaro coge el cuadro y huye con él. Lo único importante es saber dónde termina el movimiento del Aventurero cuando termina lo que está haciendo.

Las acciones que obviamente requieren de un periodo de tiempo en completarse, y que tiene en el juego un propósito propio, llevarán todo el turno del Aventurero. Un buen ejemplo es el del Enano explorando la estancia, está acción le llevará todo el turno, aunque no represente el movimiento de la miniatura por toda la estancia.

Encontrarás una lista de las acciones más comunes en esta sección, incluyendo el tiempo aproximado para llevarlas a cabo. De todas formas, depende ti como Director de juego decidir el tiempo necesario para llevarla a cabo. Si el Bárbaro, por ejemplo, dice que quiere examinar el cuadro en busca de trampas antes de cogerlo y sacarlo de su marco y guardarlo en su mochila, puede parecer razonable que esto le llevará todo un turno completo en realizarlo.

La pregunta ¿cuánto tiempo empleará un Aventurero en realizar una acción?, puede resultar a veces complicado. Puedes hacer más fácil la decisión e informar a los Aventureros por adelantado. Si colocas una trampa en una estancia o pasillo, escribe una nota de cuánto tiempo emplearán en desactivarla. Por supuesto, hay acciones que son imposibles de calcular ya que no han sido previstas. En estas situaciones, tú tienes la última palabra para decidir cuánto tiempo deberá emplear en completarla.

· CHEQUEO DE ATRIBUTOS ·

Las acciones que van a emprender los Aventureros están relacionadas en uno o varios de los atributos del perfil del Aventurero. Echar a un Monstruo a un lado está unido a la Fuerza del Aventurero, mientras que la descripción y conocimiento de runas antiguas depende de su Iniciativa.

El Director de juego debe comprobar si llevan a cabo las acciones que han propuesto utilizando los chequeos de atributos. Son tiradas de dado que debes pedir que realicen los jugadores para comprobar si consiguen realizar con éxito lo que han propuesto. La tirada de dados debe compararse con uno de los atributos del Aventurero.

Para realizar un chequeo, tira el dado y suma el atributo escogido al resultado obtenido. Dependiendo de la dificultad de la acción, el Director de juego debe decidir el resultado necesario para llevar a cabo la acción correspondiente. Como norma, un resultado de 7 o más, significa un éxito. Si el resultado es inferior a 7 o un 1 natural, el chequeo se ha fallado. Tomando los ejemplos anteriores, empujar a un lado a un Monstruo se considera un "chequeo de Fuerza", mientras que leer unas runas un "chequeo de Iniciativa".

Esto significa que si el atributo del Aventurero es alto, más posibilidades tiene de realizar con éxito una acción relacionada con este. Por lo que, los Aventureros fuertes y resistentes como el Bárbaro y el Enano son buenos en chequeos físicos, mientras que los Aventureros con mayor Iniciativa son mejores observando, entendiendo y reaccionando. De esta forma, el juego de rol sirve para marcar la diferencia entre los diferentes Aventureros del grupo.

CHEQUEOS DE FUERZA

Las situaciones que requieren un esfuerzo físico para resolverse son normalmente chequeados con la Fuerza del Aventurero. Tirar a bajo una puerta o levantar un rastrillo son buenos ejemplos.

CHEQUEOS DE INICIATIVA

Las situaciones que requieren agilidad, sigilo o ambas son normalmente chequeadas contra la Iniciativa del Aventurero. Los chequeos de Iniciativa se pueden dividir en dos tipos, "físicos" o "intelectuales". Por ejemplo, un chequeo de Iniciativa para evitar ser aplastado por una piedra que cae del techo, es un chequeo claramente físico, ya que mide la reacción para echarse a un lado.

Un chequeo de Iniciativa para leer runas antiguas en una tumba es claramente intelectual, ya que el Aventurero debe hacer memoria de sus conocimientos en lenguas antiguas. La diferencia es a veces importante, debido a que algunos Aventureros pueden reaccionar rápidamente ante los peligros pero su capacidad para resolver enigmas complicados puede ser escasa.

Los chequeos contra la Fuerza y la Iniciativa suelen ser los más comunes, pero de tanto en tanto puede producirse una situación en la que es mejor emplear otra característica.

Por ejemplo, un Enano de nivel de combate 4 quiere atravesar un abismo a través de una estrecha pasarela. El Director de juego decide que se requiere de un chequeo de Iniciativa física para resolverlo con éxito. Tira el dado y obtiene un 3, que unido a su atributo de 3, hace un total de 6. ¡El chequeo se ha fallado y el Enano cae al abismo!

Un Director de juego vengativo podría decidir que este es el momento ideal para señalar que hubiese sido una buena idea atarse una cuerda alrededor de la cintura del Enano antes de intentar cruzar, pudiendo recatarse si se hubiese caído (que es el caso). Un Director de juego benevolente podría permitir que alguno de los Aventureros próximos podría intentar alcanzar al Enano antes de su fatal caída, requiriendo un chequeo de Iniciativa para poder cogerlo.

En este caso, un Elfo de nivel de combate 4 podría tratar de agarrarlo, tira el dado y obtiene un 2. Sumado a su atributo de Iniciativa de 5, hace un total de 7. El Enano se ha salvado, pero por poco. Si el Director de juego quiere poner las cosas aún más complicadas podría pedir un chequeo de Fuerza al Elfo para comprobar si puede alzar al Enano hacia un lugar seguro.

A veces, puede ser necesario para el Director de juego realizar los chequeos en secreto, para evitar dar más pistas. Escuchar a través de puertas o identificar objetos son ejemplos clásicos de esto. ¡Si un Aventurero obtiene un 1 al tratar de identificar una espada, el Aventurero ha cometido un error al identificarla!

Si un Enano está tratando de escuchar a través de una puerta y obtiene un 1, por ejemplo, él sabrá que ha fallado, sin importar lo que el Director de juego pueda decirle. Si el Director de juego realiza el chequeo en secreto, y obtiene un 1, le podrá decir al enano que no ha odio nada. El Enano no sabrá si no puede oír nada porque no hay nada que oír, y no sabrá que ha fallado el chequeo y un enorme Dragón está durmiendo en la estancia contigua.

Las acciones donde el Director de juego puede obtener ventaja al realizar un chequeo en secreto están marcadas con un asterisco (*) en la sección de Nuevas acciones de los Aventureros.

MODIFICADORES A LOS CHEQUEOS

Como podrás comprobar este estilo de juego hace que este sea mucho más espontáneo y desestructurado. No hay un listado de reglas largas y pesadas referentes a lo que los Aventureros pueden o no pueden hacer. Depende de ti decidir si algo es posible o no, y si lo es, que atributo utilizar. Algunas de las ideas de los jugadores pueden parecer estúpidas, en cuyo caso puedes negarte a que lo intenten. Por otro lado, si la acción es complicada o comporta un gran riego, puedes modificar el resultado obtenido.

Por ejemplo, si el Bárbaro decide que va a tratar de abrir el rastrillo con un sólo brazo, mientras que con el otro trata de arrastra al Elfo herido. El Director de juego puede decidir que ambos son chequeos de Fuerza, pero aplicando un –1 a ambos chequeos, por lo que necesita un 8 o más para superarlos.

DIFERENTES SITUACIONES

Si los Aventureros están trabados en combate, es poco probable que puedan llevar a cabo otras acciones que no estén relacionadas con el combate.

En una estancia repleta de Ogros, por ejemplo, los Aventureros pueden tratar de saltar un abismo para escapar, o tirar abajo un armario o una mesa para utilizarlo de cobertura. Estas son acciones válidas según las circunstancias y pueden llevarse a cabo.

Por supuesto, la posición de los Aventureros es importante. En el ejemplo anterior comienza el turno trabado con un Ogro por lo que primero deberá destrabarse del combate antes de poder intentar escapar. Registrar la estancia en busca de trampas, por otro lado, o tratar de escuchar atentamente a través de una puerta pueden ser acciones inapropiadas mientras la estancia no se haya limpiado de Monstruos.

¡Si el jugador insiste en que su Aventurero va a tratar de escuchar a través de la puerta, puedes permitírselo mientras los Ogros atacan, por lo que puedes permitir que estos impacten automáticamente, así aprenderán!

DIFERENTES AVENTUREROS

Algunos Aventureros son mejores que otros en diferentes aspectos, y esto se refleja en los modificadores aplicables a sus chequeos de atributos. Aunque es imposible hacer una lista extensa en lo que es bueno o no cada de Aventurero para cada acción imaginable, hay un parágrafo para cada Aventurero donde se detallan en líneas generales sus aptitudes y debilidades.

EL ENANO

Los Enanos son orgullosos y sagaces, expertos en excavar y cavar bajo el suelo. Son generalmente buenos en mecanismos y su obstinación los hace resistentes ante la magia. Bajo tierra están en su elemento, y son capaces de encontrar trampas e identificar puertas ocultas que para los otros Aventureros son imperceptibles. No son buenos en acrobacias o por su juego de piernas, prefiriendo permanecer con los pies bien plantados en el suelo firme, mientras amenazan a sus enemigos con su fiel hacha enana.

En términos de juego, estas características se reflejan otorgando modificadores positivos a los chequeos a la hora de identificar puertas ocultas, trampas y pasajes secretos. También reciben modificadores para resistir los efectos de la magia, hipnotismo, posesión o acciones de este tipo. Por otro lado, los Enanos reciben modificadores negativos cuando trata de saltar y correr alrededor como un Elfo.

EL BÁRBARO

Los Bárbaros son excelentes en la batalla y en las tareas físicas, y a menudo obtiene modificadores a los chequeos de Fuerza a la hora de trepar, derribar objetos, etc.

Al mismo tiempo, su Iniciativa se decanta hacia las reacciones ante el peligro gracias a su experiencia y desarrollados sentidos, normalmente otorgándole modificadores a los chequeos de Iniciativa relacionados con la reacción al peligro, trampas, bloques de piedra que se desprenden son buenos ejemplos. Por otro lado, los Bárbaros no están muy versados en el arte de la magia o incluso leyendo, y normalmente obtiene modificadores negativos a los chequeos "intelectuales" de Iniciativa. ¡Son luchadores, no pensadores!

EL ELFO

Los Elfos son los más ágiles de todos los Aventureros, moviéndose y luchando a una velocidad y realizando unas acrobacias impensables para los otros guerreros. Sus sentidos de la vista y el oído están muy desarrollados, y son excelentes rastreadores y arqueros, y muy eficientes en el combate cuerpo a cuerpo.

Para representar estas características, los Elfos normalmente obtienen modificadores positivos en chequeos "físicos" de Iniciativa, como saltar o esquivar, mientras que en los chequeos "intelectuales" rara vez obtienen modificadores. Los Elfos no están muy acostumbrados a las máquinas complejas y la mecánica, por lo que obtienen negativos a la hora de desactivar trampas, etc. Los Elfos no son especialmente fuertes o resistentes, aunque no son frágiles, y confían en sus habilidades atléticas, agilidad y velocidad para sobrevivir.

EL HECHICERO

Los Hechiceros son los más extraños de todos los Aventureros. Las habilidades de los Hechiceros no están relacionadas con la lucha, o esquivar ágilmente a los Monstruos enfurecidos. No están muy familiarizados con la mecánica. Su especialidad consiste en una sola palabra, ¡MAGIA! Por lo cual los Hechiceros son especialistas en identificar objetos mágicos, armas, etc. Son los mejores reconociendo artefactos y traduciendo pergaminos. Pueden detener trampas mágicas o puertas secretas, al detectar el aura de poder que hay en ellas. Estas situaciones suelen resolverse con un chequeo "intelectual" de Iniciativa, en donde los Hechiceros son expertos. En chequeos físicos suelen ser muy mediocres.

MODIFICANDO LOS CHEQUEOS POR DIFICULTAD

Como Director de juego, además de tener en cuenta las capacidades del Aventurero para el resultado de un chequeo, también debes tener en cuenta la dificultad de la acción a realizar. El Bárbaro, por ejemplo, no obtendrá un modificador positivo por cada chequeo de Fuerza que deba realizar debido a que es un experto en este campo, algunas acciones son demasiado difíciles para justificar esta ventaja. Por otro lado, si la acción que está tratando de hacer en muy difícil puedes aplicar modificadores negativos.

Si está tratando de mover un pesado bloque de piedra que está bloqueando la puerta, por ejemplo, puedes decidir aplicar un modificador de –3 a la tirada, en lugar del +1 habitual. El Enano y el Elfo podrían obtener un –4, y el Hechicero un –6. Como referencia, los chequeos pueden dividirse en tres categorías; fácil, normal o difícil. Los chequeos fáciles pueden aplicar un modificador de +1 o +2, un chequeo normal no tendrá modificadores, y los chequeos difíciles pueden tener un modificador negativo de –1 o –2. Tomando el ejemplo anterior, podrás comprobar que existen situaciones de auténtico peligro donde los Aventureros tienen incluso menos posibilidades de salir sanos y salvos, por lo que estarán en un auténtico problema.

GRADOS DE ÉXITO Y FALLO

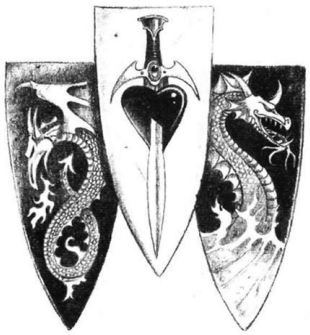
En algunas ocasiones un Aventurero puede fallar su chequeo por sólo 1 o 2 puntos de diferencia. En estas situaciones puedes permitir al Aventurero que realice la acción con éxito, pero por los pelos, en lugar de decirle que ha fallado completamente.

Por ejemplo, el Bárbaro está tratando de levantar el rastrillo y realiza un chequeo de Fuerza. El Bárbaro tira pero falla en chequeo por 1. El Director de juego puede decidir que consigue levantar el rastrillo, pero que se ha sufrido un desgarro en un músculo al hacerlo y pierde 1 Herida. Del mismo modo, puedes decidir que ha realizado la acción con éxito pero que está tan agotado por el esfuerzo que deberá aplicar un modificador de –1 al Impactar y a la Fuerza durante el próximo turno.

Por otro lado, puedes decidir que el chequeo se ha fallado, simple y llanamente. Del mismo modo, si el Aventurero supera con éxito su chequeo por un largo margen puedes decidir otorgarle alguna recompensa. Tomando la misma situación anterior, puedes decidir que el Bárbaro ha tenido éxito al abrir el rastrillo tan fácilmente que el impulso le permite avanzar 2 casillas más en el Movimiento este turno.

Tus decisiones como Director de juego en muchos casos se centrarán en si quieres que el Aventurero consiga o no realizar la acción, o si lo que está a punto de realizar es esencial o no para la conclusión de la aventura, o si por el contrario puede estropear potencialmente el juego. En estas circunstancias, un buen Director de juego toma el control, manipulando las características de los chequeos para obtener los resultados que él necesita para el desarrollo de la aventura, aunque procurando que los jugadores sigan convencidos de que han logrado completar la acción por los pelos o con increíble suerte.

Por ejemplo, si quieres estar seguro que el Nigromante sobrevive, este lo conseguirá. No importa que táctica o que acciones emplearán los Aventureros, o a cuantos Monstruos tendrán que enfrentarse, en el último momento fallarán y el Nigromante conseguirá huir para el encuentro final.



FALLOS CATASTRÓFICOS

Si los Aventureros obtienen un 1 natural para cualquier chequeo, algo ha ido terriblemente mal, se ha producido un ¡fallo catastrófico! Esto no solo significa que el Aventurero no ha completado la acción, sino que algo ha ido realmente mal. A veces son obvias las consecuencias de un fallo catastrófico, dependiendo de lo que el Aventurero trata de hacer.

Por ejemplo, si el Aventurero está tratando de saltar un abismo y obtiene un 1 natural en su chequeo de Iniciativa, el Aventurero cae inmediatamente al abismo. Si está tratando de desarmar una trampa, por otra parte, puedes decidir que la ha activado accidentalmente, ¡y sufre los efectos de la trampa!

En algunos casos, estos tipos de fallos son irreparables. Por ejemplo, el Bárbaro quiere identificar una espada que los Aventureros han encontrado. El Director de juego decide que requiere un chequeo de Iniciativa intelectual, y tira en secreto. Obtiene un 1, un ¡fallo catastrófico! El Bárbaro ha cometido un terrible fallo. El Director de juego explica al jugador que el Bárbaro ha identificado la Espada como la Espada Mata-demonios, aunque de hecho se trata del Colmillo de Hielo.

El Bárbaro no puede tratar de identificar la espada de nuevo, ya que está convencido de que es la Mata-demonios. Esto no significa que no puede identificar otras espadas, simplemente ha fallado en su intento de identificar está en concreto. Por supuesto, tan pronto como la utilice en combate su verdadera naturaleza será revelada...

En algunas situaciones, incluso si un Aventurero ha obtenido un 1 en un chequeo, como Director de juego puedes decidir que no se trata de un fallo catastrófico. Esto suele producirse en acciones que el Aventurero ha fallado en la que es un especialista, y sobre todo, si te sientes especialmente amable. Si un Hechicero, por ejemplo, obtiene un fallo catastrófico al tratar de saltar sobre una mesa, puedes decidir que tropieza en ella, y cae al suelo de cara (tal vez sufriendo alguna Herida en el proceso).

Un Elfo, por ejemplo, puede fallar al tratar de saltar sobre la mesa, pero podrá permanecer de pie, dado que este tipo de acciones acrobáticas son su especialidad. De nuevo, serás tú como Director de juego quién decida y juzgue las situaciones a medida que se produzcan.

SUERTE Y CHEQUEOS

La Suerte puede utilizarse para repetir un chequeo fallado, como cualquier otra tirada.

CHEQUEOS MÚLTIPLES

En algunas ocasiones, lo que el jugador está tratando de realizar puede no resolverse con un solo chequeo contra un atributo, ya que está tratando de llevar a cabo varias acciones al mismo tiempo. En estos casos cada chequeo debe resolverse por separado para determinar si lo consigue o no.

Por ejemplo, El Bárbaro se haya frente a dos Esqueletos. Este explica al Director de juego en la Fase de Declaración que quiere empujar a un solo esqueleto para pasar a través de ellos y así alcanzar al Nigromante que se haya tras la tumba. El Director de juego decide que el Bárbaro debe empujar primero a un esqueleto y luego saltar sobre la tumba (algo bastante difícil, pero que merece probarse). Cuando llega el turno del Bárbaro en la Fase de los Aventureros el Director de juego le explica lo siguiente:

"Haz un chequeo de Fuerza con un +1 para echar a un lado al esqueleto que bloquea el paso, después de realizar un chequeo de Miedo, por supuesto". El Bárbaro realiza ambos chequeos con éxito lo que le deja el paso libre. "Bien, dice el Director de juego, ahora realiza un chequeo de Iniciativa para saltar sobre la tumba. Desdichadamente el Bárbaro obtiene un 1 natural en esta tirada, un fallo catastrófico.

"Mala suerte, después de empujar al esqueleto, has tropezado al borde de la tumba y caes sobre esta. Normalmente con un 1 te hubieses dado de cara con la sólida piedra de la tumba, pero al ser un experto en este tipo de acciones, el Bárbaro consigue estirar los brazos y frenar el golpe".

El jugador explica que el Bárbaro va a tratar de atacar al esqueleto en su lugar. "Por supuesto, le explica el Director de juego, después de realizar un chequeo de Iniciativa por cambiar de acción, y teniendo en cuenta que has obtenido un 1 en la tirada anterior, digamos que tienes un modificador de –8 a la tirada... ¿quieres intentarlo?

APOYANDO LAS ACCIONES

En algunas ocasiones, los Aventureros pueden tratar de ayudarse los unos a los otros para ciertas acciones que deseen emprender, especialmente en las acciones que son muy difíciles o muy importantes (o ambas a la vez). Para apoyar a un Aventurero, este deberá estar en una posición que permita ayudarlo en su cometido. El Aventurero que decidió llevar a cabo la acción es quién realiza el chequeo, pero por cada Aventurero que lo apoye otorgará un modificador a la tirada, tal vez un +1 por cada Aventurero.

· FUERZA DE VOLUNTAD, UN NUEVO ATRIBUTO ·

Podrás encontrar un nuevo atributo en las tablas de Nivel de combate de los Aventureros – Fuerza de voluntad (o Voluntad). Tal vez te estés preguntando para qué sirve. La Fuerza de voluntad representa la fuerza mental del Aventurero y su carácter, la habilidad para combatir los hechizos de control mental o resistirse al ser hipnotizado, su determinación para afrontar el peligro. La Fuerza de voluntad normalmente está relacionada con la magia, y muestra la habilidad para manipular la magia (en el caso de los Hechiceros), o para resistir sus efectos (como el caso del Enano).

En el juego de rol, la Fuerza de voluntad se utiliza como base para muchos chequeos relacionados con este tipo de situaciones. Un valor de Voluntad elevado significa que hay menos posibilidades de que el Aventurero sea hipnotizado o manipulado mentalmente. Los Enanos son extremadamente tozudos, y muy famosos por su enorme voluntad, y los Hechiceros deben tener una tremenda fuerza de voluntad para controlar las poderosas energías mágicas. La siguiente tabla de Voluntad muestra el valor de este atributo de los diferentes Aventureros en sus niveles de combate.

FUERZA DE VOLUNTAD				
Nivel de combate	Bárbaro	Enano	Elfo	Hechicero
1	3	4	2	3
2	3	4	2	4
3	3	5	3	4
4	3	5	3	4
5	4	5	3	4
6	4	5	3	5
7	4	5	3	5
8	4	6	4	5
9	4	6	4	5
10	4	6	4	6

· NUEVAS ACCIONES ·

La lista que se presenta a continuación está diseñada para ayudar al Director de juego a resolver todas las acciones que los Aventureros quieran emprender. La lista da ejemplos de cómo resolver la mayoría de estas situaciones, junto a sugerencias de los atributos a emplear y los modificadores de dificultad. Ten en cuenta que, aunque realistas, algunos Aventureros jamás intentarán. Los Enanos, por ejemplo, es poco probable que se escuden detrás de una mesa, o balancearse acrobáticamente por una cuerda mientras carga con su hacha, por ejemplo. Es parte del trabajo del Director de juego mantener a los jugadores en su papel.

Algunas acciones pueden ser más fáciles o más difíciles de realizar por ciertos Aventureros, y disponen de modificadores. Recuerda que esta es sólo una guía, eres libre de aplicar modificadores adicionales si las circunstancias así lo requieren. Recuerda también que esta lista no es definitiva. Los jugadores son libres de idear sus propias acciones a seguir para resolver nuevas situaciones, y es parte de tu trabajo determinar las consecuencias. Recuerda que las acciones con un asterisco indican que el Director de juego obtiene ventaja al realizar el chequeo en secreto.

ECHAR A UN LADO

Si lo desea, un Aventurero puede intentar desplazar a un Monstruo a un lado para pasar a través. ¡Por supuesto, el Aventurero primero deberá destrabarse del combate! El Monstruo permanecerá donde está, pero si el Aventurero desea, podrá moverse ese turno, a través de la casilla que ocupa el Monstruo. Si el Aventurero falla, depende de por cuanto haya fallado el chequeo, podrá tropezar y caer al suelo, o permanecer donde está sin poder luchar ese turno. Tal vez pierda un ataque ese turno o deba aplicar modificadores negativos al Impactar, al no conseguir desplazar al Monstruo y perder el equilibrio. Esta acción se realiza al momento y requiere de un chequeo de Fuerza.

DISUADIR A LOS ENEMIGOS*

A veces, un Aventurero puede decidir hacer algo más con los enemigos que cortarlos en pedazos, pueden tratar de sacar algo de ellos, mediante el ingenio. En este tipo de situaciones, los jugadores pueden decidir tratar de poner a prueba a los enemigos y convencerlos para que colaboren en su situación, suele darse en aventuras pre-escritas, cuando el Director de juego ya ha previsto la situación por adelantado. Es difícil decidir cuánto tiempo se tarda en convencer a un enemigo.

Depende en gran medida de lo incautos que sean los Monstruos, o lo persuasivos que sean los Aventureros. ¡Por supuesto, si el Director de juego decide que a los enemigos no se les puede convencer, no podrán! Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa (intelectual), con los modificadores que desee aplicar el Director de juego . Si los Aventureros fallan, tal vez los Monstruos obtengan inmediatamente un ataque adicional cuando se dan cuenta de la artimaña. ¡Tal vez pueden llamar a refuerzos y más Monstruos acudan!

SUBIRSE A LOS HOMBROS

Pueden subirse a los hombros de otros Aventureros, para echar un vistazo a través de una pared. Mientras no se muevan demasiado, esta acción no es difícil de realizar y no requiere de un chequeo.

Si otro Aventurero decide subirse, todos los Aventureros deberán superar un chequeo de Iniciativa para permanecer de pie, con modificadores negativos a medida que más Aventureros traten de subir. Si fallan, tal vez caigan al suelo, alertando a los enemigos o tal vez sufriendo Heridas al golpear el suelo, tal vez no puedan hacer nada más este turno mientras tratan de incorporarse.

SUBIR UNA PARED

Es posible que tu Aventurero trate de subir una pared. Realiza un chequeo de Iniciativa por cada metro que tu Aventurero trepe. Si falla, puede sufrir 1D6+2 Heridas por cada metro de caída. Mientras este escalando el Aventurero no podrá hacer nada más. El chequeo de Iniciativa puede estar modificado dependiendo si la pared es áspera, lisa, húmeda o cualquier otro material o situación. Trepar 1 metro requiere 1 turno.

CONSTRUIR

Un Aventurero ingenioso puede a veces construir un objeto a partir de materiales que posea o que haya encontrado por el subterráneo. Un tablón que permita atravesar una grieta, o un palo largo o una escalera para acceder al techo para coger una gema o una llave son buenos ejemplos de lo que un Aventurero con los materiales adecuados puede hacer. Se requiere un chequeo combinado de Iniciativa y Fuerza.

Como Director de juego debes determinar si lo que trata de construir es factible y cuánto tiempo debe emplear el Aventurero en construir el objeto. Por supuesto, a parte del tiempo que tarda en construirlo está el tiempo que tardará en utilizarlo. ¡Si el Aventurero falla el chequeo, este no podrá acabar el objeto al romperse una pieza, dejar de ser útil en uno o dos turnos, o si el Director de juego así lo dice, romperse en un momento vital!

ARRASTRASE

En lugar de caminar, el Aventurero puede desplazarse arrastrándose por el suelo, escondiéndose tras objetos o salir de la línea de fuego de los disparos enemigos. Al arrastrase el Aventurero se desplaza a la mitad de su atributo de Movimiento. Esta acción no requiere de ningún chequeo para realizarse.

DESARMAR A UN ENEMIGO

Tu Aventurero puede tratar de desarmar a sus enemigos en lugar de (o tal vez antes de) matarlos. Para desarmar a su adversario, realiza una tirada para Impactar de la forma habitual contra el objetivo, luego realiza un chequeo de Habilidad de Armas para desarmarlo en lugar de causar Heridas.

Si tu Aventurero supera el chequeo, el Monstruo será desarmado y deberá emplear el turno siguiente en recuperar su arma. Mientras esté desarmado, el Monstruo combatirá con Habilidad de Armas 1.

Si el Aventurero no supera el chequeo, el ataque se perderá. ¡El chequeo puede modificarse por el Director de juego en función del tipo de Monstruo que está tratando de desarmar, o si como Director de juego decides que este Monstruo no puede ser desarmado!

DESARMAR UNA TRAMPA

A veces, el Aventurero puede hallarse en una posición que le permita desmantelar una trampa. Tu Aventurero debe superar un chequeo de Iniciativa (intelectual) para desarmar la trampa. Si lo consigue la trampa no funcionará. Si falla el chequeo, esta puede saltar. Las trampas más complicadas pueden modificar el resultado necesario para desactivarlas. Cada intento para desactivar una trampa requiere de 1 turno para completarse (como mínimo).

DISTRAER A UN ENEMIGO

En ciertas ocasiones es mejor pasar sigilosamente a través de un Monstruo (un centinela o un poderoso Dragón, por ejemplo) en lugar de luchar contra él. En lugar de cualquier otro método, una forma de distraer a un Monstruo es arrojando una moneda o una piedra hacia otro lado para llamar su atención.

Se requiere de un chequeo de Habilidad de Proyectiles para lanzar el objeto al lugar correcto, seguido de un chequeo de Iniciativa para el Monstruo, modificado según su estado de alerta o por su estupidez. Si se supera, el Monstruo se concentrará en el ruido y los Aventureros estarán libres de pasar. Si los Aventureros fallan el chequeo, el Monstruos sospechará algo y comenzará a investigar. Esta acción se debe llevar a cabo antes o después del Movimiento, pero no en medio.

ELUDIR

Tu Aventurero puede tratar de eludir un barrido letal (agachando la cabeza, por ejemplo) realizado por otro Aventurero si este se haya en su trayectoria, y así Impactar al próximo Monstruo. Si el chequeo no se supera, el Aventurero sufrirá el impacto. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa "físico" para completar la acción.

LUCHAR DEFENSIVAMENTE

Un Aventurero puede renunciar a 1 o más Ataques por turno, de forma que el Monstruo sufra un –1 al Impactar por cada Ataque sacrificado de esta manera. Debes superar un chequeo de Habilidad de Armas para comprobar que tu estilo de lucha defensivo es eficaz contra este Monstruo. Si lo fallas, habrás desperdiciado el Ataque.

ESCONDERSE*

Bajo ciertas circunstancias tu Aventurero puede tratar de esconderse durante un tiempo, tal vez para tratar sus Heridas. Depende del Director de juego decidir si hay algún lugar donde esconderse en esa zona. Si la hay, tu Aventurero deberá superar un chequeo de Iniciativa para esconderse.

Depende del Director de juego decidir cómo actúan los Monstruos que haya en esa misma zona (tal vez haya un 50% de posibilidades de que los Monstruos pasen por allí sin percatarse de su presencia). También es posible para los Aventureros desplazarse sigilosamente arrastrándose entre las sombras, por ejemplo.

Procura evitar, sin embargo, que los Aventureros traten de esconderse a la primera señal de peligro, y así evitar a los Monstruos, como Director de juego tienes derecho a que los Monstruos los encuentren y luchen con ellos.

MANTENER UNA PUERTA ABIERTA/CERRADA

Tu Aventurero puede tratar de detener una puerta, puente levadizo, rastrillo o cualquier otro y bloquearla para que se abra o cierre. Requiere de un chequeo de Fuerza para realizarlo, modificado por el tamaño o el peso de la puerta, y la fuerza con la que se está abriendo o cerrando.

Si tu Aventurero falla el chequeo, existe la posibilidad de que sea atrapado por la puerta al cerrarse. Dependiendo de la situación, el Director de Juego debe decidir si la acción es fácil de completar, permitiendo a los Aventureros completar su Movimiento después de realizar esta acción, o si por el contrario requiere de un turno completo. Esta acción requiere de un chequeo de Fuerza para completarla.

IDENTIFICAR*

Al encontrar un objeto, el Aventurero puede tratar de averiguar de qué objeto se trata. Las posibilidades de éxito dependen del tipo de Aventurero. Un Bárbaro tiene pocas posibilidades de identificar el Orbe de poder, pero es posible que tenga una idea más aproximada del aspecto que tiene la Espada Berserker. Se requiere de un chequeo "intelectual" de Iniciativa, modificado por la "habilidad" del Aventurero y la naturaleza del objeto, para completar la acción, que puede llevar uno o varios turnos.

Si el Aventurero falla el chequeo, el Director de juego puede decirle: "No tienes ni idea de que objeto es" o tal vez "estas convencido de que es un objeto blasfemo y maldito" o cualquier otra cosa que se te ocurra.

ARMA IMPROVISADA

Puede darse el caso de que los Aventureros no puedan hacer uso de sus armas más fiables. En estas situaciones los Aventureros deben improvisar con lo que tengan a mano como botellas rotas, cadenas, sillas. Los Ataques realizados con este tipo de armas requieren de varios chequeos. Por ejemplo si el Aventurero está tratando de matar a una araña gigante lanzándole un cofre encima, deberá superar un chequeo de Fuerza para lanzarlo y otro de Habilidad de proyectiles para Impactar. El daño producido por este tipo de Ataques depende del peso, tamaño, forma, del arma improvisada y lo determina el Director de juego.



INTERROGAR

Tras encontrar, aturdir y atar a un prisionero, los Aventureros tal vez deseen preguntarle algunas cosas. Este proceso sigue una combinación de chequeos de Fuerza, Iniciativa y Fuerza de voluntad, dependiendo de si el Aventurero utiliza la fuerza bruta, la astucia o la intimidación para interrogar al prisionero. El Aventurero debe declarar que método desea utilizar al inicio del interrogatorio y realizar el chequeo correspondiente, modificado por la Resistencia del prisionero.

Se realiza un chequeo de Fuerza para la fuerza bruta. Un chequeo de Iniciativa "intelectual" para la astucia, y uno de Fuerza de voluntad para la intimidación. Si la tirada se supera el prisionero les dirá lo que quieren saber. Por supuesto, este tipo de situaciones solo se darán si el Director de juego ya ha creado un trasfondo para que este tipo de Monstruo aparezca y la información que puede facilitarse, y representa la oportunidad de capturar a un prisionero y obtener de él información vital.

Si el chequeo no se supera, tal vez el prisionero no dirá la verdad, no entenderá que le están preguntando, se les vaya la mano a un Aventurero y muera durante el interrogatorio, o incluso logre liberarse y de la alarma. El interrogatorio puede durar 1 o más turnos.

SALTAR

Un Aventurero puede intentar saltar hacia una superficie, como por ejemplo al Pozo de lucha. Ten en cuenta que "saltar" es distinto de "cruzar". Los Aventureros pueden tratar de saltar hacia o desde un objeto (por ejemplo saltar desde la mesa o hacia una pasarela, o bajar de un salto una escaleras o un pozo), y cruzar consiste en atravesar al vuelo un objeto (como un abismo por ejemplo). Para realizar con éxito un salto, el Aventurero deberá superar un chequeo de Iniciativa, tal vez modificado por un –1 por cada metro que está saltando. (Sigue en la página siguiente).

Si falla caerá, sufriendo tal vez 1D6+2 Heridas por cada metro que haya caído. Si consigue realizar el salto con éxito, el Director de juego puede decidir que puede continuar con su movimiento y luchar normalmente. El salto puede realizarse en cualquier punto del movimiento. Por ejemplo, el Aventurero puede avanzar 2 casillas y saltar sobre la tumba para tener una línea de tiro clara para disparar al Vampiro con su pistola.

TIRAR AL SUELO

Un Aventurero puede tratar de tirar al suelo un armario o cualquier otro objeto pesado que haya en la estancia. Esta acción se suele llevar a cabo para detener el avance de los Monstruos o para utilizarlo de cobertura. Normalmente requiere de un chequeo de Fuerza para completarlo, modificado por el peso del objeto.

El objeto que ha sido lanzado al suelo puede detener el avance de los Monstruos, tal vez reduciendo el movimiento de esto por las casillas que ocupa. Por ejemplo, una mesa cubriendo una puerta probablemente detendrá a los Monstruos durante 1 turno. Las ventajas de luchar tras una cobertura se explican más adelante. Tirar un objeto del mobiliario normalmente no requiere de mucho tiempo en completarse y puede hacerse durante el fragor de la batalla.

CRUZAR

Un Aventurero puede tratar de saltar a través del abismo de fuego o cualquier otro Evento similar. Este movimiento requiere de una combinación de Iniciativa y Fuerza, una buena coordinación y unos músculos fuertes. Para completar con éxito un salto y llegar al otro lado sano y salvo, el Aventurero deberá superar un chequeo de Iniciativa, modificado tal vez, con un –1 por cada casilla por encima de la que trata de saltar. El chequeo puede resultar más fácil para Aventureros fuertes. El chequeo puede modificarse para que resulte más difícil para los Aventureros que están cargados de tesoros, armaduras u objetos similares.

Si el chequeo no se supera, tal vez el Aventurero no logre llegar al otro lado, y tratar desesperadamente de agarrarse al borde del abismo y subir. Tal vez pierda uno o dos objetos de tesoro y estos caigan al fondo. ¡O tal vez el Aventurero simplemente caiga al vacío! Este tipo de salto puede realizarse en cualquier momento antes, durante o después del movimiento y cuesta parte de su capacidad de movimiento, dependiendo de la longitud del obstáculo.

ABRIR UNA TRAMPILLA

En alguna ocasión, los Aventureros podrán abrir una trampilla. Esta acción requiere de un chequeo de Fuerza, modificado tal vez por el peso de la trampilla, su tamaño, lo oxidado que esté, o incluso si está cerrada. Abrir una trampilla requiere normalmente de un turno completo.

ESCUCHAR TRAS UNA PUERTA*

Un Aventurero que permanezca al lado de una puerta puede tratar de averiguar que se esconde al otro lado escuchando a través de la puerta. Esta acción normalmente se lleva a cabo antes de que los Aventureros exploren. Para llevar con éxito la acción se ha superar un chequeo de Iniciativa "intelectual", modificado tal vez por el tipo de puerta y el nivel de ruido. Por supuesto, si no hay ningún Monstruo al otro lado, o estos saben de la presencia de los Aventureros y permanecen quietos y alerta, los Aventureros no oirán nada, incluso aunque superen el chequeo.

En una aventura prediseñada es fácil para el Director de juego resolver este tipo de situación, simplemente consultando sus notas y determinar si hay algo al otro lado y lo que los Aventureros pueden escuchar. Incluso aunque los Aventureros logren escuchar algo, les será imposible identificar con exactitud de que se trata a menos que el sonido sea lo suficientemente claro o fácil de identificar.

Depende de los jugadores determinar cuánto tiempo van a emplear en escuchar. Por lo general, las posibilidades de escuchar algo aumentan si emplean más tiempo, siempre y cuando haya algo que escuchar. ¡Esta es una buena oportunidad para el Director de juego para poner nerviosos a los jugadores!

SOLTAR LAS /ATAR CON CADENAS

Si los Aventureros toman o han encontrado a unos prisioneros para liberar, es posible que deseen liberarlos de sus cadenas, ataduras, etc. Requiere de un chequeo exitoso de Iniciativa y

Fuerza para completarse modificado tal vez por los movimientos del prisionero, la calidad de las cadenas, los lazos. El chequeo puede ser mucho, mucho más difícil si el que trata de liberarse es uno mismo. El tiempo requerido para completar esta acción depende de quién realizó la atadura y hasta qué punto.

Es fácil deslizar la hoja de un cuchillo entre las muñecas de un prisionero atado, pero una cadena es más difícil de soltar, requiere de más tiempo y de más fuerza. Maniatar a un Monstruo es el proceso inverso, y los Aventureros tal vez deban golpear y dejar inconsciente al Monstruo en cuestión antes de encadenarlo de forma segura. Ten en cuenta, también, lo resistente y fuerte que sea al Monstruo de modo que pueda liberarse una vez se recupere. ¡No hay método conocido en el Viejo Mundo que pueda detener por mucho tiempo a un Dragón Emperador! Depende del Director de juego decidir cuánto tiempo se necesita para liberar o atar a un prisionero.

Si los Aventureros fallan el chequeo el Monstruo podrá luchar y salir huyendo para pedir ayuda. Tal vez el Monstruo se libere inmediatamente y logre realizar uno o dos Ataques contra los Aventureros sorprendidos.

HACER VENDAS

En momentos de necesidad, el Aventurero puede desgarrar sus ropas y realizar un vendaje de emergencia. Un Aventurero sólo puede realizar esta acción si dispone de los materiales necesarios (una prenda de vestir o una capa de Carta de Tesoro). Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa. El Aventurero que hace el vendaje debe estar adyacente al Aventurero herido.

El mayor efecto de las vendas es que permite recuperar 1 Herida. Esta acción no impide que traten de curarlo por otros medios más adelante. Los jugadores no pueden esperar que este tipo de acción salve a un Aventurero que haya sufrido Heridas graves y profundas. Esta acción es un acto de desesperación, y debe llevarse a cabo si los jugadores no disponen de otro método para curar sus Heridas, como pociones y hechizos.

El Director de juego debe procurar que los jugadores no abusen de esta acción, y no les hará ningún favor si permite que utilicen esta acción constantemente. El Director de juego es libre de decir que el vendaje no funciona o que el material utilizado está demasiado desgastado o sucio para que tenga un efecto real. Esta acción no requiere de tiempo real para completarse.



DISPARO DIFÍCIL

Un arquero experimentado es capaz de realizar un tiro difícil o a veces un disparo que parece imposible. Disparar a través de una ventana pequeña, disparar a una soga o Impactar a un objeto en concreto son el tipo de acción del que estamos hablando. Esta acción requiere de un chequeo de Habilidad de proyectiles para Impactar, modificado tal vez por la dificultad del disparo que está tratando de realizar. ¡Si falla, entonces habrás errado el tiro! Esta acción requiere del mismo tiempo que un disparo normal en completarse.

CREAR UNA CUERDA

Los Aventureros pueden tratar de crear una cuerda sí disponen de los materiales adecuados, como trapos y capas. Esta acción requiere de un chequeo exitoso de Iniciativa y Fuerza. Depende del Director de juego decidir si es posible llevar a cabo la acción con los materiales de que disponen.

Una vez la cuerda ha sido realizada, depende del Director de juego decidir si hay alguna posibilidad de que se rompa, dependiendo de la calidad de los materiales utilizados para su realización. Ten en cuenta que una cuerda realizada de esta forma sólo soportará el peso de un Aventurero al mismo tiempo.

Si dispone de los materiales adecuados, el Aventurero deberá emplear 1 turno para realizar 4 metros de cuerda (que es la longitud máxima permitida utilizando capas y otros objetos de los que dispongan). Si el Aventurero falla el chequeo el Director de juego puede decidir que al material empleado se ha rasgado y es peligroso utilizarlo, o tal vez cuando has comenzado a descolgarte escuchas el sonido de algo que se desgarra... ”

MOVER OBJETOS PESADOS

Los Aventureros pueden tratar de mover objetos pesados de la estancia, como barriles o estanterías, tal vez para bloquear una puerta o para descubrir una entrada secreta. Si el objeto es realmente pesado o grande, se necesitarán de varios Aventureros para moverlo.

Esta acción puede llevar uno o varios turnos, dependiendo del número de Aventureros que la llevan a cabo, de la distancia o el peso del objeto. Durante ese tiempo, los Aventureros no podrán hacer nada más, y su movimiento se reduce a la mitad. Por ejemplo, cargar con el sarcófago de oro de la Momia de Rameses VIII de vuelta a la superficie puede llevar meses. Si el chequeo se falla, el objeto es demasiado pesado, o tal vez caiga sobre los pies de uno de los Aventureros.

ABRIR UNA CERRADURA

Los Aventureros pueden querer abrir una cerradura, armario o una puerta si no disponen de la llave. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa “intelectual”, modificada por la complejidad de la cerradura, las herramientas utilizadas, o lo rápido que trabaje el Aventurero. Si el chequeo no se supera, la cerradura no cede. Tal vez el Aventurero haya activado una trampa sin saberlo...

HACERSE EL MUERTO

Hacerse el muerto es normalmente el último recurso ("no me golpees más, estoy muerto), y es similar a la habilidad que se puede obtener en la Taberna (consulta el resultado 11 de los Eventos de la Taberna). Si el Aventurero se hace el muerto, los Monstruos no lo atacarán. Hacerse el muerto requiere de un chequeo de Iniciativa para completarse, con un modificador de –3 (los Monstruos no son estúpidos).

Si el chequeo se supera, ningún Monstruo lo atacará mientras haya otros Aventureros en la estancia. Si todos los Aventureros se hacen el muerto al mismo tiempo, los Monstruos decidirán que la lucha ha acabado. Tal vez decidan saquear los cuerpos de los Aventureros y descubrirán que están vivos y los atacarán aplicando un +2 a sus tiradas para Impactar.

Esta acción no requiere de tiempo real en completarse, pero una vez realizada el Aventurero deberá permanecer en este estado el resto del turno, y todos los turno posteriores que desee. Como Director de juego, debes procurar que los Aventureros no abusen de esta acción. Bárbaro: "voy a atacar al Minotauro, después me haré el muerto por el resto del turno, y al turno siguiente me levantaré para atacarlo." Director de juego :"Buen intento, pero no".

LEER

En ocasiones, los Aventureros pueden tratar de leer extrañas inscripciones o runas que encuentren en el subterráneo grabadas en algunas paredes u objetos. Esto requiere un chequeo "intelectual" de Iniciativa, modificada por la poca claridad de las runas o la inscripción que los Aventureros están tratando de comprender. Si el texto o las runas son mágicos el Aventurero deberá superar un chequeo de Fuerza de voluntad para comprenderlas todas.

Si el chequeo se falla el Director de juego puede decirles algo completamente distinto al verdadero significado de la inscripción, o simplemente que no han entendido nada de lo que ponía. A menudo, es importante que los Aventureros lean alguna inscripción, ya que contiene información vital para la resolución de su aventura. En estos casos el Director de Juego debe estar seguro que los Aventureros encuentran la inscripción y logren entenderla.



REGISTRAR OBJETOS*

Tras encontrar un objeto en particular, el Aventurero tal vez decida registrarlo para buscar trampas, escritura, runas o algún compartimiento secreto, etc. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa "intelectual" modificado por los modificadores habituales del Aventurero, la complejidad de la trampa que oculta, etc.

Para el Director de juego puede ser divertido comentar algo como esto en la Fase de Aventureros:

Director de juego: "Bien, Grimbeard el Enano decidió que quería registrar el cofre en busca de trampas, ¿verdad?" (pone una mueca mientras consulta sus notas).
Enano: "Errr, sí" (Con mirada preocupada)
Director de juego: "Dejad ver cuántos Aventureros hay a dos casillas de allí" (mirando al tablero). "Bien, el Hechicero está al lado tuyo"
Enano: "¡Qué he hecho!"
El resto de jugadores: "¡Idiota!"
Director de juego: "Bien, haz un chequeo de Iniciativa con un -6 al resultado.

Por supuesto no hay ninguna trampa, y el cofre se abre normalmente, lo que supone un alivio al resto de jugadores. Normalmente, si el chequeo se falla, el Aventurero no encuentra nada. Si falla por mucha diferencia, tal vez sí que active una trampa de todos modos...

REGISTRAR HABITACIONES*

Los Aventureros pueden decidir registrar una estancia en busca de puertas secretas, estanterías ocultas, o pistas vitales. Esta acción requiere de un chequeo de Iniciativa "intelectual", modificado por lo bien oculto que estén los objetos que están tratando de encontrar. También hay que tener en cuenta los modificadores propios de cada Aventurero (los Enanos son especialmente buenos en esto, sobre todo si hay oro de por medio). Si se especifica claramente el área a investigar, hay más oportunidades de encontrar algo (por ejemplo, registrar aquella pared, o esta esquina).

De nuevo, el Director de juego debe asegurarse de que los Aventureros registran una estancia en busca de puertas secretas, especialmente si oculta algo vital para la aventura. Dependiendo de lo que esté buscando el Aventurero, un fallo puede indicar desde haber perdido el tiempo, o incluso haber dado la alarma y más Monstruos acudan al área. Si encuentras objetos ocultos, estos deben ser registrados e identificados en turnos posteriores, para determinar exactamente de qué se trata. Lleva al menos 1 turno en registrar una estancia, dependiendo del tamaño de esta y cuantos objetos contenga. Cada Aventurero que lleve a cabo esta acción no podrá hacer nada más este turno.

COMENZAR UN FUEGO

Los Aventureros previsores pueden intentar encender un fuego empleando los materiales disponibles. Se requiere de un chequeo de Iniciativa "intelectual", modificado por las condiciones de la estancia y la humedad reinante.
Un fuego creado de esta manera es poco probable que cree un infierno llameante. De todas formas, el Director de juego debe permitir saber a los Aventureros que ocurre con ese fuego cada turno.

Si no se controla, puede prender a objetos cercanos o simplemente extinguirse. Si los Aventureros quieren calentarse encendiendo un fuego en un almacén de pólvora Skaven, es probable que los resultados sean espectaculares.

El tiempo empleado en encender un fuego depende de las condiciones y los materiales disponibles. En una sala seca y calurosa llena de pergaminos viejos un fuego se encenderá en menos de un turno. Por el contrario, en una sala húmeda y llena de trapos mojados puede ser imposible.

ATURDIR ENEMIGOS

En alguna ocasión, los Aventureros preferirán dejar inconsciente a un Monstruo en lugar de matarlo. Este hecho suele darse en partidas predeterminadas, cuando el Director de juego deja claro que ese Monstruo en cuestión posee información vital para el desarrollo de la aventura. Tal vez deba ser capturado con vida, ya que vale su peso en oro, existen muchas maneras de convencer a un Aventurero sediento de oro de llevar a cabo esta acción.

Para dejar inconsciente a un Monstruo el Aventurero deberá declararlo antes de realizar la tirada para Impactar, entonces tira para Impactar y para el daño normalmente. Si el Aventurero consigue causar alguna Herida, realiza un chequeo contra la Habilidad de armas. Si se supera este chequeo y el daño producido es suficiente para reducir las Heridas del Monstruo a 0, lo habrá dejado inconsciente (no restes las Heridas sufridas, ya que estas solo son temporales). El Monstruo permanecerá inconsciente al menos 1 turno, aunque pueden ser más dependiendo de la facilidad con la que ha superado el chequeo de Habilidad de armas, o lo fuerte que este sea.

Si se supera el chequeo de Habilidad de armas, pero el daño producido no es suficiente para reducir a 0 las Heridas del Monstruo, este seguirá luchando, aunque deberá aplicar un –2 a sus tiradas para Impactar durante 1 turno. No restes las Heridas sufridas, ya que el Aventurero trataba de dejarlo inconsciente, no matarlo.



Si el chequeo de Habilidad de armas no se supera, el Aventurero falla en su intento de dejar inconsciente al Monstruo y este sufrirá las Heridas de forma habitual.

BALANCEARSE DE UNA CUERDA

Si la oportunidad se presenta, un Aventurero puede intentar atravesar un abismo o una grieta balanceándose sobre esta con una cuerda. Se requiere de un chequeo de Iniciativa "físico", modificado por la distancia. Un fallo en el chequeo indica que no consigue impulsarse con suficiente fuerza para alcanzar el otro lado, que se queda balanceándose a medio camino, o en caso extremos, que el Aventurero resbala y pierde la cuerda precipitándose a su fatal destino.

Esta acción puede llevarse a cabo en cualquier momento, antes, durante o después del movimiento del Aventurero, y cuesta al Aventurero 1, 2 o más casillas de Movimiento dependiendo de la distancia a cruzar o la generosidad del Director de juego.

TOMAR UNA COBERTURA

Los Aventureros que permanezcan tras algún objeto (como mesas, mobiliario...) pueda tratar de utilizarlo como cobertura, obteniendo quizás un +1 a su Resistencia. En combate el Aventurero puede aplicar un +1 a sus tiradas para Impactar y los Monstruos tal vez, un –1 a sus tiradas contra este Aventurero. Estos modificadores son aplicables a discreción del Director de juego.

Un Aventurero que luche tras una cobertura que obtenga un 1 natural en sus tiradas para Impactar puede indicar que su espada ha quedado clavada en el objeto (si se trata de una mesa), que se apoye en esta y caiga o cualquier otro evento similar. Deberá esperar al próximo turno para levantarse, y mientras se considerará como "tumbado". Tomar una cobertura no requiere de ningún chequeo.

ENTENDER UNA CONVERSACIÓN

A veces, los Aventureros tendrán la oportunidad de escuchar a los Monstruos y pueden tratar de entender lo que están hablando, o al menos, tener una idea aproximada. Se requiere de un chequeo de Iniciativa "intelectual", modificado por el volumen y la claridad de las palabras pronunciadas. Un fallo significa que el Aventurero no tiene ni idea de los que están hablando, o entiende mal las palabras pronunciadas. Esta acción no requiere de tiempo en completarse.

ESPERAR/INTERRUPIR

Es posible para un jugador declarar que su Aventurero va a tratar de no seguir la secuencia normal y esperar a que el resto de jugadores vayan primero, aunque posean menor Iniciativa. Se requiere de un chequeo de Iniciativa, y si se supera, indica que el jugador va a esperar el último en la Fase de Aventureros. Por otro lado, un Aventurero puede pedir mover en primer lugar, antes que el resto. No es una situación muy usual, y debe exponer motivos claros para ello.

Puede darse el caso que el jugador Enano haya luchado ferozmente contra un Monstruo y no quiere ver como el "pálido orejotas" salta grácilmente asestando el golpe de gracia al Monstruo. En estas situaciones el Enano tal vez quiera luchar en primer lugar. El Director de juego puede resolver este tipo de situación con un tajante "No", o dejar que el Enano tenga su oportunidad, tirando un dado cada jugador y sumando su Iniciativa, el resultado mayor gana.

MANTENER UNA PUERTA ABIERTA O CERRADA CON UNA GANZUA

Un Aventurero puede tratar de mantener una puerta abierta o cerrada acuñándola. Esta acción requiere de un objeto adecuado, como una cuña de acero, una espada o una daga. Se requiere además un chequeo de Fuerza, modificado por el tamaño y el peso de la puerta (además de los Monstruos que están al otro lado). Si se supera la puerta se mantiene bloqueada en su posición. Un fallo indica que los Monstruos logran abrirse paso, tirando a los Aventureros al suelo, y tal vez, que el objeto con el que trataba de acuñarse se rompa. Acuñar una puerta lleva como mínimo un turno.

· EJEMPLO DE ACCIONES DE LOS AVENTUREROS ·

Acción	Modificador B	E	El	H	Chequeo	Notas
Echar a un lado	+1	0	-2	-2	Fuerza	-
Disuadir a los Enemigos	-2	-2	0	+1	Iniciativa	Menos eficaz contra grandes grupos de Monstruos, su duración es de un turno.
Subirse a los hombros	+1	-2	+2	0	Iniciativa	Deducir un punto de Movimiento por cada Aventurero que se suma a esta acción.
Subir una pared	+2	-2	0	0	Iniciativa	Si el cheque falla, por cada metro de caída sufre 1D6 + 2 Heridas.
Construir	-3	+2	-1	0	I/F	El tiempo de uso no puede superar el tiempo que se ha empleado construyéndolo.
Arrastrarse	0	-1	0	0	-	Mientras se arrastra, mover la mitad o menos del movimiento normal.
Desarmar a un Enemigo	+1	0	0	-3	HA/F	El oponente le toma un turno recuperar su arma, mientras tanto su HP es de 1.
Desarmar una trampa	-2	+3	-2	0	Iniciativa	Se necesita un turno por cada intento.
Distraer a un Enemigo	0	0	0	+1	I, HP impactando	Esta acción puede llevarse a cabo antes o después del Movimiento.
Eludir	0	+1	+1	0	Iniciativa	Evita un Barrido Letal de un compañero.
Luchar defensivamente	-	-	-	-	-	Renunciando a un ataque o más por turno el enemigo aplica un -1 al impactar.
Esconderse	0	0	0	+2	Iniciativa	Mientras está escondido no puede hacer nada más que mirar y descansar.
Mantener una puerta abierta/cerrada	+1	+1	0	-2	Fuerza	Esta acción se usa para bloquear una puerta, el Aventurero ha de estar adyacente.
Identificar	0	+2	0	+2	Iniciativa	El Aventurero puede utilizar las fichas de Suerte para mejorar su oportunidad de éxito.
Arma improvisada	-	-	-	-	¿?	Lo determina el Gamemaster.
Interrogar	+1	+2	-1	0	I, F, FV	Superar un chequeo de I; superar otro de Fuerza y seguidamente otro de Fuerza de Voluntad
Saltar	0	-2	0	0	I, Resistencia	Se utiliza para saltar verticalmente. Modificador de -1 por cada metro del salto.
Tirar al suelo	0	0	0	0	Fuerza	El Aventurero que lo ha tirado al suelo suma +1 a su Armadura. El oponente -1 al impactar.
Cruzar	0	-2	+2	-1	Iniciativa	Se usa para saltar horizontalmente, modificar -1 al superar dos recuadros.
Abrir una trampilla	+1	0	0	0	Fuerza	Se necesita un turno para completo realizar esta acción.
Escuchar tras una puerta	0	0	+1	0	Iniciativa	Esta acción no permite al Aventurero identificar el sonido, sólo su presencia.
Soltar las/Atar con cadenas	0	0	0	0	I/F	-
Hacer vendas	-1	-1	+1	0	Iniciativa	Solo puede llevar a cabo esta acción en caso de que disponga de los materiales necesarios.
Disparo difícil	0	-2	+1	-1	HP	-
Crear una cuerda	-1	+2	-1	0	I/F	Esta acción solo puede llevarse a cabo si se disponen de los materiales necesarios.
Mover Objetos pesados	0	0	0	0	Fuerza	Mientras se está moviendo el objeto el Movimiento del Aventurero se reduce a la mitad.
Abrir una cerradura	+1	+2	-3	0	Iniciativa	-
Hacerse el muerto	0	0	0	+2	Iniciativa	El Aventurero que se está haciendo el muerto debe permanecer decúbito al menos un turno.
Leer	-4	0	+1	+2	Iniciativa, FV	El chequeo de Fuerza de Voluntad es necesario para leer runas mágicas y escritos.
Registrar objetos	-2	+3	-2	0	Iniciativa	Mientras un Aventurero registra objetos no puede hacer nada más.
Registrar estancias	0	+1	0	0	Iniciativa	Mientras un Aventurero registra una estancia no puede hacer nada más.
Comenzar un fuego	+1	0	0	+1	Iniciativa	Se requiere encontrar materiales necesarios para que puedan arder.
Aturdir enemigos	0	0	0	0	HA, impactando	-
Balancearse de una cuerda	+1	-2	0	-1	Iniciativa	La acción cuesta los recuadros, iguales a la anchura del obstáculo.
Tomar una cobertura	-	-	-	-	-	Mientras esté escondido el Aventurero tiene -1 al impactar y -1 para que le impacten.
Entender una conversación	0	0	0	+2	Iniciativa	-
Esperar/Interrumpir	-	-	-	-	Iniciativa	-
Mantener una puerta abierta/cerrada con una cuña	+1	0	0	0	Fuerza	La puerta se mantiene abierta o cerrada sin ningún problema si se supera el chequeo de Fuerza.

· REACCIONANDO ·

Hasta ahora, las decisiones de los Aventureros comportan el chequeo de alguno de sus atributos. Echar a los Monstruos a un lado requiere de un chequeo de Fuerza, y leer extrañas runas de un chequeo intelectual de Iniciativa. En cada caso el jugador debe decir que acción quiere llevar a cabo, y el Director de juego debe decidir con que atributo debe chequear.

Un segundo tipo de chequeo que los Aventurero deben llevar a cabo son reacciones a algo que el Director de juego ha puesto. Por ejemplo, si uno de los Aventureros decide abrir la tapa de un sarcófago, depende del Director de juego decidir si avisa o no a los Aventureros.

Si el sarcófago contiene una trampa oculta, el Director de juego puede avisar a los Aventureros de la situación.

En ocasiones, las notas del Director de juego indican que el sarcófago activa una trampa dardo, o que un bloque de piedra cae sobre ellos. Si este es el caso, depende del Director de juego decidir si el Aventurero en cuestión tiene alguna oportunidad de reaccionar, apartándose, o simplemente es alcanzado por el dardo envenenado o el bloque de piedra.

En estos casos depende del Director de juego que el Aventurero realice un chequeo por alguna de sus características para reaccionar a tiempo. La siguiente lista muestra algunos de los ejemplos de las situaciones más comunes que pueden darse, aunque no es una lista definitiva.

Como Director de juego, puedes encontrar útil no decir a los jugadores contra que están reaccionando hasta que todos hayan tirado. Una vez todos los jugadores hayan tirado podrás decirles que han fallado en su intento de evitar ser atrapados por el desplome del techo. ¡Estas acciones garantizan que los jugadores estén atentos a cada explicación que el Director de juego dé de la situación!

Para terminar, recuerda que los Aventureros no pueden reaccionar automáticamente a cada situación que ocurra. Depende del Director de juego decidir si son lo suficientemente rápidos para reaccionar a cada situación. Por ejemplo, una trampa que active un rayo de energía difícilmente podrá ser evitada por alguno de los Aventureros.

ANIMOSIDAD

Algunos objetos o estancias pueden estar malditos, de forma que al estar cerca de ellos los Aventureros sean atrapados por un hechizo y los vuelva supersticiosos y paranoicos con respecto a sus compañeros. Si reacciona mal ante esta situación, el Aventurero puede estar convencido de que sus compañeros tratan de apuñalarle por la espalda o robar sus tesoros.

Como resultado, tal vez decida atacar a uno de los Aventureros cercanos. En otras ocasiones, tal vez la maldición no funcione. Depende del Director de juego decidir cuánto tiempo dura esta situación, dependiendo de la fuerza del hechizo, pero un turno es lo normal. Los Aventureros bajo la animosidad pueden ser controlados por el Director de juego. Una reacción contra este tipo de situación se realiza utilizando la Fuerza de voluntad.

EVITAR UNA TRAMPA

Al explorar, un Aventurero puede activar sin querer una trampa. El Aventurero dispone de una pequeña oportunidad de evitar la trampa o sus efectos, aunque puede afectar al resto de los Aventureros. Una vez más, los grados de éxito o fracaso determinarán la reacción, evitándola completamente, o reduciendo sus efectos, por ejemplo. Cualquier reacción ante esta situación requiere de un chequeo de Iniciativa.

INFECCIÓN

Algunas estancias, objetos o trampas pueden estar infectadas de algunas enfermedades como la Putrefacción de Nurgle. Los Aventureros que manipulen estos objetos pueden contraer la enfermedad. Los resultados de este contagio dependen del Director de juego, aunque pueden ser del tipo que el Aventurero debe restar un –1 a su atributo de Resistencia hasta que alcanza el próximo Asentamiento y paga 1D6x200 monedas de oro por un remedio para la enfermedad o tome una poción curativa. Un Aventurero que vea su atributo de Resistencia reducido a 0 se considera muerto. Cualquier reacción a este tipo de situación se realiza contra la Resistencia.

REACIONAR

Este es un tipo de chequeo que "vale para todo" y sirve para resolver la mayoría de situaciones no descritas en otros apartados. El Director de juego puede pedir realizar un chequeo de Iniciativa para comprobar si el Aventurero se percata de que hay unos Monstruos avanzando sigilosamente, descubre una pequeña gema en el suelo, se da cuenta que el techo está comenzando a descender o que ha subido la temperatura. Cualquier reacción a estas situaciones se realiza contra la Iniciativa.

RESISTENCIA MÁGICA

En ocasiones, el Director de juego puede plantear una situación en que los Aventureros al atravesar una puerta o entrar en una estancia activan algún tipo de defensa mágica, como un rayo de energía, un hechizo congelante etc. El origen de este ataque puede ser un objeto situado en la sala, o un hechizo que ha sido lanzado secretamente. Los Hechiceros y los Enanos son los mejores resistiendo los Ataques de esta naturaleza, los Hechiceros debido a que entienden mejor que nadie la naturaleza de la magia y el poder para manipularla, y los Enanos debido a su determinación y su propia naturaleza. Cualquier reacción a este tipo de situación se realiza contra la Fuerza de voluntad. Ten en cuenta que los Aventureros no pueden resistir automáticamente cada hechizo lanzado. Esta regla sólo se aplica en situaciones determinadas.

DESCUBRIR UNA MENTIRA

En ocasiones, el Director de juego puede crear personajes para ambientar la aventura. Pueden ser amigos o enemigos, quién sabe (solamente lo sabe el Director de juego pero es poco probable que él lo diga abiertamente). Este tipo de personaje puede mentir a los Aventureros, dándoles información falsa o utilizándolos para sus propios propósitos. El Director de juego puede permitir a los Aventureros descubrir si dice la verdad o si los está engañando. Si fallan el chequeo, los Aventureros deberán creer lo que él les diga.

Si superan el chequeo es posible que los Aventureros sean más suspicaces ante este personaje. Ten en cuenta que esto no quiere decir que deban creer todo lo que él diga, sobre todo si es algo ridículo. Cualquier reacción a esta situación se realiza contra la Fuerza de voluntad o tal vez la Iniciativa.

ENTENDER UN LENGUAJE

Aunque el Aventurero haya escuchado algo tras la puerta, no siempre significa que entienda lo que ha escuchado. El Director de juego puede pedir al Aventurero que realice un chequeo contra su Iniciativa para comprobar si ha entendido lo que ha escuchado. Si el chequeo no se supera el Director de juego puede decidir que el sonido era demasiado confuso, que lo ha entendido completamente mal, o que simplemente no puede entender el idioma empleado. Cualquier reacción a esta situación se realiza contra la Iniciativa.

· CONTROLANDO LAS TIRADAS ·

Como Director de juego debes aprender a controlar a los Aventureros, dejándolos que avancen en la aventura y resolviendo sus intenciones utilizando una característica u otra. Lo importante es mantener la tensión en el juego. No permitas a los Aventureros entrar en la rutina de entrar en una estancia, que el Enano encuentre algo, que el Elfo escuche algo, que el Bárbaro mantenga cerrada la puerta y el Hechicero se esconda en un rincón, y entonces se dedique a buscar tesoros ocultos. Cuando hayan hecho esto un par de veces, sorpréndelos con una emboscada. Mientras están ocupados investigando, escuchado, mirando o escondiéndose, deberán aplicar un modificador de –2 al Impactar el próximo turno. Recuerda que el aspecto más importante de tu trabajo es controlar el juego.

· PERSONALIZACIÓN ·

A medida que los Aventureros avanzan en sus niveles de combate, el Aventurero adquiere una personalidad con su propia combinación de armas, habilidades y equipo. Este es un aspecto importante del juego de Warhammer Quest. De hecho, es posible personalizar más a los Aventureros, haciéndolos mejores en ciertas acciones.

Un Elfo puede llegar a ser un experto con el arco, recibiendo modificadores adicionales al realizar los disparos más difíciles con su arco. Un Bárbaro puede desarrollar una técnica más efectiva de carga, obteniendo bonificadores cuando realice una carga con el hombro. Esto hará que los Aventureros se distingan unos de los otros en lugar de Guerreros del mismo tipo. Una vez hayas jugado varias partidas comprobarás que ciertos Aventureros son mejores que otros en ciertas acciones, y que las llevan a cabo en la mayoría de situaciones.

Ragnar el Bárbaro, por ejemplo, siempre trata de echar a un lado a sus adversarios para situarse en el centro de la pelea, donde es mortal con su barrido letal. De hecho, este tipo de acciones no deben considerarse repetitivas, y deben animarse a llegarlas a cabo. Este tipo de acciones son las que sirven para forjar una leyenda... Una fórmula para resolver este tipo de personalización se describe a continuación.

· ESPECIALISTAS ·

Pueden definirse como acciones especiales aquellas que los Aventureros pueden llevar a cabo, y se resuelven de la forma habitual. Echar a un lado o realizar disparos difíciles son buenos ejemplos. Cada vez que un Aventurero alcance un nuevo nivel de combate, puede llegar a ser un experto en este tipo de situaciones. Este tipo de mejora de sus cualidades es adicional a cualquier habilidad que pueda ganar. Cuando un Aventurero alcance un nuevo nivel de combate, tira 1D6 en la siguiente tabla: 1-3 No se especializa en una acción. 4-6 Se especializa en una acción.

Lo que esto significa es bien simple. Cuando un Elfo gana un nuevo nivel, por ejemplo, tira en esta tabla. Obtiene un 4 o más, y puede decir; "quiero especializarme en disparos difíciles". Si el Director de juego piensa que esto es razonable, la propuesta se acepta, y el jugador puede anotar en su hoja de control "Especialista en disparos difíciles", junto con una pequeña descripción de lo que esto significa. A partir de ahora, cada vez que el Elfo deba llevar a cabo una acción de este tipo, el elfo puede obtener un modificador a esta acción. Incluso puede llegar a ser mejor en este tipo de acciones si sigue obteniendo 4+ cada vez que alcance un nuevo nivel de combate. Cualquier modificador obtenido de este modo nunca podrá ser aplicable a cualquier tirada de dados normal de combate. Un jugador no puede decidir; "Quiero especializarme disparando a los Monstruos o atacándolos con mi espada". Estas pautas sirven para añadir un nivel extra en cada Aventurero.

LIMITACIONES

De forma general, un jugador puede decidir especializarse en cualquier tipo de acción, siempre que el Director de juego piense que es aplicable a ese tipo de Aventurero en concreto. Los Enanos, por ejemplo, son buenos descubriendo trampas, puertas secretas y acciones de este tipo, por lo que es probable que se especialicen en este tipo de acciones. Será menos probable que se especialicen en acciones físicas, como saltar precipicios. Al elegir una acción en la que especializarse, el jugador debe tener una idea del arquetipo de Aventurero en concreto, ya sea un Bárbaro, Elfo, Enano o Hechicero. La decisión final, de todas formas, depende del Director de juego, quién puede rechazar ese tipo de especialización. Si los jugadores y el Director de juego no pueden ponerse de acuerdo sí.

IMPROVISACION

Estas reglas han sido diseñadas deliberadamente abiertas, cientos de acciones pueden ocurrir durante el juego y pueden incorporarse a este sin problemas. Es posible pensar en acciones que los Aventureros pueden llevar a cabo durante sus viajes o incluso en los Asentamientos que visiten. Un Enano podría ser bueno a la hora de negociar con los comerciantes, por ejemplo. Si desea ser súper eficiente, el Director de juego puede crear una lista de las acciones que los Aventureros pueden llevar a cabo, los atributos que deben utilizar y los resultados posibles. Si tu Aventurero se une a otro grupo de Aventureros, debes mostrar las características de tu Aventurero y las acciones en las que es más eficiente y los modificadores obtenidos. El nuevo grupo debe decidir si son aceptables o no. De este modo la decisión depende del nuevo grupo y del Director de juego.

· CREANDO AVENTURAS ·

Cuando diseñes tus propias aventuras, trata de no hacerlas imposibles. ¡Los jugadores deben confiar en sus posibilidades, y no deben pensar que no hay esperanzas de salir con vida de ella! Esta sección muestra algunas sugerencias para hacer que tus partidas sean equilibradas, que los jugadores sientan que están ante un gran reto, y no dejando que la aventura se convierta en un paseo para ellos.

Existen muchas formas de diseñar tus propias aventuras, pero la forma más fácil es empezar utilizando la variante aleatoria, y el sistema basado en las cartas que se ha estado utilizando en el juego básico. En lugar de generar la aventura a medida que los jugadores avanzan, puedes realizar todas estas acciones antes que los jugadores lleguen. Esto puede hacerse un par de horas antes de la partida.

Cuando juegues una partida de este modo debes mostrar las cartas de subterráneo obtenidas, utilizar las catas de eventos, las tablas de Monstruos, y las cartas de Tesoro (o las tablas), para decidir que tesoro están protegiendo los Monstruos. La diferencia es que todo este proceso se lleva a cabo antes de que comience la partida y todas las notas anotadas en un mapa.

Por supuesto, si deseas que cierto objeto se haya en una determinada estancia, protegido por cierto tipo de Monstruos, puedes hacerlo. Simplemente ignora los resultados obtenidos en las cartas o en las tablas y aplica los resultados que creas convenientes. Del mismo modo, si ocurre un Evento que consideras que no es apropiado en cierto punto de la aventura (un derrumbamiento en un corredor vital, o un Minero Enano cuando no es necesario) ignora ese resultado y tira de nuevo.

A medida que vayas obteniendo las cartas de subterráneo para generar el subterráneo, es recomendable que dibujes un mapa de este, anotando que contiene cada estancia dependiendo de los resultados obtenidos en la tabla de Monstruos y tesoros. De este modo podrás comenzar la partida sabiendo exactamente qué se esconde tras la siguiente esquina. En lugar de ir girando las cartas o tirar en las tablas para comprobar que hecho ocurre, simplemente comprueba en el mapa que les sucede a continuación al grupo de Aventureros.

La ventaja de este tipo de preparación es que no podrás ser sorprendido por lo que les suceda a los Aventureros, y utilizar este conocimiento previo de la situación para aumentar la tensión. Además, este tipo de preparación y planificación sirve para que los jugadores no sientan que su destino está en un puñado de cartas y en la suerte de sus tiradas en las diferentes tablas, sino que se deposita en ti, el Director de juego.

Finalmente, este tipo de preparación es muy divertido para ti; como Director de juego conoces el diseño completo del subterráneo, puedes disfrutar ante la perspectiva de que los Aventureros entren en una estancia repleta de Orcos y Ogros. Utilizando este sistema, dispones de mayor control sobre el juego. No solo puedes utilizar los Monstruos que desees, sino además disponer de los Monstruos que tú decidas como refuerzos. Puedes crear una lista propia y adecuar los Monstruos que aparezcan al tipo de aventura que has diseñado.

Esto hace que el juego sea más excitante y desafiante para los jugadores. Una vez hayas escrito varias aventuras utilizando este sistema, el siguiente paso es inventar tus propias aventuras partiendo de cero. Este sistema es mucho más personalizado. Puedes diseñar el subterráneo a tu antojo, colocando las estancias y los corredores como desees. Puedes decidir qué tipo de Monstruos aparecen de acuerdo con las miniaturas disponibles, los tesoros que esconde y las trampas que oculta. El paso final es diseñar tus propias estancias, tesoros y trampas, y unirlas en una sola campaña, creando a los archivillanos a los que los Aventureros han de enfrentarse y a sus sirvientes.



Al diseñar las aventuras por adelantado, en lugar de utilizar el sistema de cartas, dispones de otra diferencia importante: puedes conducir a los Aventureros a un callejón sin salida, sabiendo que la clave para continuar se oculta en una estancia por la que ya han pasado. Con el sistema de cartas esto no puede hacerse. Para comprobar cómo funciona este tipo de aventura, echa un vistazo a la campaña Muerte bajo Karak Azgal. En ella se muestra cómo funciona la campaña y el nivel de detalle requerido. Comprobarás que la campaña sigue un hilo, una historia, que los conducirá a través de Karak Azgal. Cuando crees tus propias aventuras y campañas, deberás pensar y crear un hilo conductor adecuado. La historia, el trasfondo, los personajes que intervienen, las sub-tramas, la intriga, los objetos especiales, los villanos que aparecen son necesarios para crear una historia interesante. Los ejemplos presentes en el libro de aventuras, aunque sin llegar a ese nivel de detalle, ya comienzan a introducir estos elementos y pueden servirte de referencia. Si piensas en la aventura al completo y creas un trasfondo interesante para ella, las partidas serán mucho más excitantes.

Los libros de Ejército de Warhammer pueden servir de inspiración a la hora de crear una aventura, ya que contienen mucho material de trasfondo, al igual que la gama de miniaturas.
¡La regla más importante a tener en cuenta a la hora de diseñar tus propias aventuras es, que pase lo que pase, nunca, jamás enseñes tu mapa a los jugadores!

· EJEMPLO DE PARTIDA ·

La siguiente descripción sirve para ilustrar varios turnos del juego de Warhammer Quest, y muestra las funciones del Director de juego, así como varias de las nuevas opciones disponibles para los jugadores y sus Aventureros.

·TURNO UNO ·

FASE DE DECLARACIÓN

Durante esta fase los jugadores declaran las acciones que los Aventureros van a emprender durante el turno. Sin embargo, antes de decidir, el Director de juego debe consultar sus notas sobre la estancia.

Director de juego:
"Estáis en una pequeña estancia con dos puertas, una de las cuales lleva a una nueva zona (indicando la puerta por la que no han entrado). Salvo por un montón de escombros apilados en una esquina, la estancia está vacía".

El jugador Enano decide que el Enano se va a quedar donde está y registrará la estancia. El jugador Hechicero, decide que no se fía, y hará levitar a su Hechicero para evitar cualquier trampa en el suelo. El Elfo decide investigar en los escombros, mientras que el Bárbaro quiere investigar que hay tras la puerta y se acercará a ella y tratará de escuchar al otro lado.

FASE DE PODER

El jugador que controla al Hechicero tira el dado de poder, obteniendo un 4. ¡No ocurre ningún evento inesperado este turno!

FASE DE AVENTUREROS

El Bárbaro se desplaza hacia la puerta, preparado para la Fase de exploración, y pega su oreja a la puerta. El Director de juego consulta su mapa, comprueba que la estancia contigua está vacía, pero realiza un chequeo en secreto para el Bárbaro va comprobar si escucha alguna cosa. Obtiene un 6, fallando el chequeo, y el Director de juego le dice al Bárbaro que no escucha nada. El Elfo se mueve hacia la esquina y comienza a revolver entre los escombros. El Director de juego consulta sus notas y él dice al Elfo que esto le llevará el resto del turno. El Hechicero utiliza su hechizo de Levitación para quedar suspendido a un par de metros del suelo. Consultando sus notas, el Director de juego observa que la estancia no contiene nada importante, pero realiza varios chequeos al Enano (supuestamente contra su Iniciativa). El Enano no encuentra nada.

FASE DE MONSTRUOS

Al no haber Monstruos sobre el tablero en este momento no ocurre nada durante esta fase.

FASE DE EXPLORACIÓN

El Bárbaro ilumina con su linterna mientras abre levemente la puerta para comprobar que hay al otro lado. Consultando sus notas, el Director de juego les da una pequeña descripción de la estancia que están vislumbrando.

Director de juego :
"Puedes ver una estancia pequeña débilmente iluminada." El Director de juego informa de que has encontrado una arqueta entre los escombros.

· TURNO DOS ·

FASE DE DECLARACIÓN

Después de discutir la jugada, el Enano decide que seguirá al Bárbaro al interior de la nueva estancia, preparado para luchar. El Hechicero hará lo mismo. El jugador Elfo pregunta si puede hacer un par de acciones:

Jugador Elfo:
"¿Puedo recoger la arqueta y seguir al Bárbaro a la nueva estancia?"

Director de juego :
"Sí. Suena razonable."

El jugador elfo decide que el elfo recogerá la arqueta del suelo y seguirá a sus compañeros. El jugador Bárbaro, como acordó con sus compañeros, entrará en la nueva estancia, preparado para el combate.

FASE DE PODER

Este turno, el Hechicero obtiene un 3 en el dado de Poder, por lo que no ocurre ningún Evento Inesperado.

FASE DE AVENTUREROS

El Bárbaro entra en la nueva estancia, tomando posición cerca de la pared. El Elfo recoge la arqueta, listo para acompañar al Bárbaro, cuando el Director de juego le informa:

Director de juego :
"¡Haz un chequeo de Iniciativa, acabas de activar una trampa!" Maldiciendo en voz alta, el elfo tira el dado, obtiene un 3, que sumado a su Iniciativa de 5 hace un total de 8.

Director de juego :
"Afortunado. Al recoger la arqueta, has movido las piedras del montón de escombros, y una piedra grande apoyada contra la pared ha perdido su punto de apoyo, y caído sobre ti. ¡Afortunadamente te has escapado por un pelo!" Con el susto aún en el cuerpo, el Elfo sale disparado con la arqueta a la siguiente estancia, seguido del Hechicero y el Enano.



FASE DE MONSTRUOS

Consultando sus notas el Director de juego lee en voz alta:

Director de juego:
"Emergéis en una estancia cuadrada, donde el musgo crece entre las losas del suelo. Un estallido de poder ilumina la estancia y de la nada aparecen 8 Orcos que os rodean. Uno de ellos parece ser el líder del grupo y ataca... (cogiendo un marcador de Aventurero)... al Bárbaro." El Director de juego coloca a los Monstruos sobre el tablero, con el líder atacando al Bárbaro.

FASE DE EXPLORACIÓN

Los Aventurero no puede explorar este turno, al estar trabados en combate. El jugador Elfo de todos modos, pregunta:

Jugador Elfo:
"¿Puedo echar un vistazo dentro de la arqueta?"
Director de juego:
"No seas tonto. Estáis rodeados por, los Orcos y se ha acabado el tiempo de este turno. El próximo turno puedes intentarlo, aunque dispondrás de un –2 a tus Ataques el próximo turno... y no olvides que puede contener una trampa. ¿Lo intentarás?"
Jugador elfo:
"Er, no... mejor esperaré."

· TURNO DEL TRES AL TURNO CINCO ·

Durante los próximos tres turnos, los jugadores se concentran en luchar contra los Orcos, sufriendo varias Heridas, pero sobreviviendo al combate. El punto álgido del combate fue cuando el Bárbaro consiguió situarse en el centro de la estancia, matando a 2 Orcos de un sólo golpe. Al final del turno 5 todos los Orcos han muerto. Los jugadores suman el total del valor en monedas de oro de los Monstruos eliminados, y determinan que tesoro han encontrado. Al consultar sus notas descubren que haya entre los cadáveres una pócima curativa, y una pequeña llave.

· TURNO SEIS ·

FASE DE DECLARACIÓN

Ahora, todos los Orcos están muertos, y el jugador Enano decide que va a explorar la estancia. El Hechicero decide que curará al elfo con uno de sus hechizos. El jugador Elfo decide abrir la arqueta, antes de comprobar que no oculta ninguna trampa. Mientras tanto el Bárbaro se dirige a la otra puerta para tratar de escuchar que hay al otro lado.

FASE DE PODER

El Hechicero obtiene un 4, e inmediatamente decide curar al Elfo.



FASE DE AVENTUREROS

El Bárbaro se desplaza hacia la puerta de salida y pega su oreja a la puerta.

Jugador Bárbaro:
"Voy a escuchar a través de la puerta."
Director de juego:
"OK, Haz un chequeo de Iniciativa."
El jugador obtiene un 6, que sumado a la Iniciativa del Bárbaro de 3, hace que supere fácilmente el chequeo.
Jugador Bárbaro:
"¿Y bien?"
Director de juego:
"Escuchas un murmullo en una lenguaje extraño y gutural."
Jugador Bárbaro:
"¿Puedo entenderlo?"
El Bárbaro realiza un chequeo de Iniciativa (con un –1) y falla
Director de juego:
"¿Ugrug karug shalag' significa algo para ti?"
Jugador Bárbaro:
"No puedo entender lo que dicen, pero entiendo que hay algo al otro lado."
Director de juego:
"Examinar la arqueta en busca de trampas te llevará todo el turno, por lo que permaneces donde estás. Vuestro turno, Hechicero y Enano sois los siguientes."
El Hechicero se desplaza hacia la puerta, listo para entrar el siguiente turno.
El Enano comienza a explorar la estancia.
Director de juego:
"Esto te llevará todo el turno, también."

FASE DE MONSTRUOS

No ocurre nada en la Fase de Monstruos, aunque el Director de juego realiza un par de chequeos en secreto para comprobar si los Monstruos de la estancia contigua deciden entrar.

FASE DE EXPLORACIÓN

El Director de juego comprueba sus notas y coloca una gran estancia al otro lado. Parece un callejón sin salida, y no se ven puertas al otro lado. Para finalizar el turno, se resuelven las acciones del Elfo y el Enano. El Elfo supera un chequeo para evitar una trampa dardo que protege la cerradura de la arqueta, aunque esta parece cerrada con llave.

Jugador elfo:
"Oh no... Aunque quizás la llave que tenían los Orcos sirva para abrirla."
Director de juego:
"Tal vez, pero deberá esperar al próximo turno para probarlo."
Jugador Enano:
"¿Qué hay de mí? ¿He encontrado algo?"

El Enano tiene éxito en su exploración y descubre una puerta secreta, en una de las paredes de la estancia. El Director de juego coloca la puerta y el turno finaliza. El juego continuo, turno a turno, como una partida normal de Warhammer Quest. Aunque ahora los Aventurero pueden llevar a cabo más acciones y el Director de juego debe controlarlas todas.

La pregunta es, que harán los Aventureros, explorarán la puerta secreta, o entrarán en la estancia que seguramente contiene algunos Monstruos...

· ENANO MATATROLLS ·

Esta sección presenta el Enano Matatrolls, un nuevo Aventurero para utilizar en tus partidas de Warhammer Quest. Hay toda una gama de Cajas disponibles con nuevos Aventureros especiales para Warhammer Quest. Cada envase contiene un nuevo Aventurero, junto con sus reglas especiales, numerosas tarjetas con sus reglas especiales y una miniatura Citadel para representarlo en el tablero.

Los Enanos son individuos orgullosos, honorables personas que guardan mucho rencor contra alguien o algo que les hace algún agravio. Por el contrario, si hacen alguna promesa o deben algún favor harán todo lo posible para cumplir con ella, aun cuando el precio de cumplirla sea terrible.

Los Enanos son individuos muy orgullosos y no suelen encajar bien el fracaso o una pérdida personal. Cuando le ocurre una tragedia, un Enano se puede ver impulsado a convertirse en Matador. Romperá todos los vínculos con su clan y buscará la muerte persiguiendo y luchando contra bestias Monstruosas. Muchos logran hacer realidad su deseo de morir luchando contra una horrible criatura; pero algunos, los que sobreviven, siguen luchando contra bestias aún más poderosas hasta que llegue el día en que se encuentren con su destino final.

Estos son conocidos como Enanos Matadores. No visten armaduras, pero sus cuerpos están cubiertos de llamativos tatuajes. Su pelo lo atiesan con grasa y se lo tintan de un color naranja brillante

Lo que muchas otras razas no pueden entender es que aunque los Matadores buscan la muerte nunca luchan para perder. Incluso en los Pozos de Lucha un Matador sigue siendo un orgulloso guerrero. Lucha con despiadada determinación desprovisto de temor hasta que él o el Monstruo estén muertos. Si el Matador ha muerto, entonces habrá cumplido su sentencia. Si el Matador acaba con el Monstruo, entonces deberá buscar otro Monstruo más grande y poderoso para intentarlo una vez más.



Un Matador que se una a un grupo de Aventureros será una adición útil, ya que nunca huirá de la pelea. Sin embargo, su desprecio por la muerte significa que nunca abandonará un calabozo hasta que salgan de él o esté muerto, y su cuerpo deberá ser transportado por sus compañeros, para que su clan compruebe que ha cumplido con su deber.

INTRODUCCIÓN

Estas reglas se dividen en tres secciones: una sección básica de Warhammer Quest, una sección Avanzada de Warhammer Quest y una sección para el Juego de Rol de Warhammer Quest. Esta sección de Warhammer Quest contiene todas las reglas para utilizar el Matatrolls en tus partidas. La parte de Reglas Avanzadas cubre todas reglas para la evolución del Matatrolls mediante los Niveles de Combate, incluyendo cualquier habilidad o reglas especiales, y la última sección ofrece las normas para usar el Matatrolls en el sistema de Juego de Rol.

REGLAS WARHAMMER QUEST

Si quieres puedes sustituir a uno de los Aventureros de la caja de Warhammer Quest por el Matatrolls. Simplemente permite a uno de los jugadores elegir el Matatrolls. Las reglas que siguen a continuación explican cómo utilizar el Matatrolls en tus partidas. Recuerda que si no hay ningún Bárbaro en el grupo, entonces uno de los Aventureros deberá portar la lámpara y ser líder.

GRUPOS MÁS NUMEROSOS

Si lo deseas, puedes añadir más de cuatro Aventureros a una aventura, añadiendo el Matatrolls al grupo normal de Aventureros. Si lo haces, tendrás que asegurarte de que dispones de suficientes Monstruos para colocar sobre el tablero. Las cartas y secciones de tablero de la caja de Warhammer Quest están pensadas para ser utilizadas por cuatro Aventureros, si juegas la partida con quince Aventureros entonces el juego ¡no presentará absolutamente ningún desafío! Como regla general, lo mejor es jugar con cuatro Aventureros, pero si tienes un grupo de cinco o seis, entonces aumenta el número de Monstruos en la misma proporción. Por ejemplo, si tienes seis Aventureros en el grupo, añade un 50% más de Monstruos en la partida, además deberás crear más cartas de Evento. Tienes que asegurarte de que cada vez que aparecen Monstruos hay un 50% más de ellos. Por ejemplo, seis Orcos se convertirán en nueve Orcos. Si la carta indica "1D6 Orcos", tira los dados como de costumbre y luego multiplica el resultado hacia arriba para que coincida con el tamaño del grupo – si el resultado del dado es un 4 se convertirá en 6 en un grupo de seis Aventureros.

· EMPEZAR COMO MATATROLLS ·

El perfil de un Matatrolls es el siguiente:

Heridas	1D6+10	Resistencia	4
Movimiento	4	Iniciativa	2
Hab. Armas	4	Ataques	1
Hab. Proyectiles	6+	Trabado	6+
Fuerza	3		

EQUIPO
El Matatrolls empieza el juego con suficiente Pan Enano para tres mordiscos, cada uno de los cuales le permite curarse 1D6 Heridas.

HERIDAS
El Matatrolls comienza con 1D6+10 Heridas. Recuerda que si en la primera tirada sacas un 1, puedes repetir una vez, pero si en la segunda tirada obtienes otro 1, debes conformarte con él.

ARMAS
El Matatrolls empieza el juego con un Hacha Rúnica. Se trata de un hacha mágica que causa una Herida adicional cada vez que impacta, por lo que el Matatrolls causa 1D6+3+1 Heridas.

MATATROLLS Y ARMADURAS
El Matatrolls nunca utiliza armaduras ni escudos.

MATATROLLS Y TESOROS
Los únicos objetos de tesoro que un Matatrolls puede tener y utilizar son las hachas y los martillos y los objetos mágicos que no pueden lanzar hechizos. Nunca utiliza escudos o armaduras de ninguna clase. Otros objetos simplemente se añaden al total de su oro y luego se destruyen (para que los demás Aventureros no los consigan). Esto significa que una vez que haya encontrado el valioso objeto del Monstruo del que lo consiguió no tiene ninguna intención de guardarlo para él.

LUCHANDO
El Matatrolls sólo puede utilizar hachas o martillos en combate, si bien pueden ser de cualquier tipo (hacha para ser lanzada, hacha de batalla etc.) Espadas, lanzas, mazas, etc. son directamente desechadas. La única arma que un Matatrolls puede utilizar de otra manera es un hacha para ser lanzada, ¡tampoco puede usar pistolas ni arcos!

· EL MATATROLLS EN UNA AVENTURA ·

El Matatrolls nunca huye. Hacerlo sería una gran vergüenza. Esto queda reflejado en la tirada de dados para destrabarse. Además si es posible, él siempre luchará contra el Monstruo más grande en combate cuerpo a cuerpo. En segundo lugar un Matatrolls nunca utiliza la regla "Escape" del Reglamento (Pág. 46). Si el resto de Aventureros declara que van a escapar, el Matatrolls coge la lámpara y continúa la aventura él solo.

HABILIDAD ESPECIAL
Todos los Matatrolls son luchadores excepcionales, capaz de identificar la más mínima rendija en la armadura de su oponente, o un punto débil de su escamosa piel. Siempre que el Matatrolls obtenga un resultado natural de 6 para Impactar a un Monstruo, significa que ha realizado un golpe perfecto, atravesando las defensas del Monstruo con facilidad. Sólo para ese golpe el Matatrolls tiene Fuerza 7 para resolver las Heridas que provoca.

· REGLAS AVANZADAS ·

Las reglas de esta sección se utilizan combinadas con el Juego de Rol. Explican todo acerca de los Niveles de Combate del Matatrolls, visitar Asentamientos y obtener nuevas habilidades.

MATATROLLS Y EVENTOS
Si se produce cualquier Evento que requiera al Enano renunciar a parte de su oro, dobla la cantidad que él pierde. Además, un Matatrolls no puede acobardarse ni evitar una confrontación (Duelo) y siempre debe luchar al máximo de su capacidad.

MATATROLLS Y ORO
Aunque es un concepto extraño para aplicar a los Enanos, no son codiciosos y los Matatrolls tienen poca necesidad de oro. Ellos buscan el morir en combate, y por lo tanto tienen escasa consideración por las riquezas mundanas. Al generar un Matatrolls tira 1D6 en la siguiente tabla para determinar la cantidad máxima de oro pueden llevar consigo en cualquier momento.

1	1.000 MO
2-4	2.000 MO
5	3.000 MO
6	4.000 MO

Una vez que el Matatrolls llega su cantidad máxima de oro, la cantidad que ha ganado de más, la pierde automáticamente durante sus viajes. Vaya a donde vaya, el Matatrolls no cuida mucho de su oro. Cuando los Aventureros llegan a un Asentamiento simplemente parecen haber perdido parte de su oro.

Esto no le impide entrenar para subir de Nivel de Combate, como se explicará más adelante.



EN LOS ASENTAMIENTOS

El Matatrolls debe visitar al menos una vez la Taberna durante su estancia en un Asentamiento, y puede hacer cualquier número de visitas a la Taberna en un solo día durante los días que permanezca en un Asentamiento. Al principio de cada día durante su estancia en un Asentamiento el Matatrolls debe realizar un chequeo de Fuerza de Voluntad. Si no lo supera, se pasa el día entero en la Taberna. Mientras esté allí él tira 2D6 como de costumbre, pero aplicando un modificador de +1 a la tirada de dados. Si la suma es 13 o más se quedará en la Taberna durante 1D6 días, tirando en la Tabla de Eventos de la Taberna para ver lo que le ocurre cada día.

Un Matatrolls puede hacer una visita al Gremio de Maestros Enanos cada vez que visite un Asentamiento, pero puede que no sea bienvenido. Para representar esto él tira un D6 menos cuando busque esta localización especial. En el caso de encontrarse en un Pueblo lanza 1D6 y en una ciudad 2D6. Si encuentra el Gremio de Maestros Enanos, sólo puede visitar al Grabador de Runas o comprar Pan de Piedra.

Un Matatrolls también puede visitar el Templo, el Maestro Armero, al Mercader y al Comerciante de Animales (incluso necesitará una carreta con una mula para transportar su tesoro), el Alquimista, la Casa de Apuestas y el Santuario del Matatrolls durante su estancia en un Asentamiento.

EQUIPO

Los Matatrolls nunca compran armas aparte de hachas y martillos. Ellos no tienen ninguna necesidad de vendas, provisiones o incienso, estos objetos sólo demoran su muerte en combate. En cambio les gusta mucho comprar cerveza y cuerdas.

A diferencia de otros Enanos, un Matatrolls puede comer Pan de Piedra en cualquier momento, incluso en medio de la lucha si es necesario. Simplemente se hecha un fragmento en la boca y comienza a masticar.

ENTRENAMIENTO

Los Matatrolls entrenan en el Santuario dedicado a los Matatrolls y puede encontrarlo en todos los grandes Asentamientos, el Santuario es una Localización Especial y sigue todas las reglas habituales. Tal y como se menciona anteriormente, los Matatrolls no tienden a retener el oro. En vez de eso, cuando matan a un Monstruo guardan un signo o marca como prueba de este hecho. Luego la enseñan o entregan en el Santuario Matatrolls.

La mayoría de las veces, algunos Matademonios se marcan una cicatriz, lo que impresionará mucho a los Matatrolls y les pedirán que les enseñen cualquier habilidad relacionada con el combate. Los Matatrolls aprenden muy rápidamente, por eso en lugar de tomarles una semana entera en aprender cualquier habilidad sólo necesitarán 1D6 días.

Con el fin de realizar el seguimiento de un Matatrolls, debes tener dos listas del oro que él va ganando. El primero será el total del oro que tiene para gastar, y la segunda es el valor del oro que consigue al matar a los Monstruos más los tesoros que encuentra.

La primera lista del oro, se usa para pagar el alojamiento, comprar nuevas hachas, etc. en la ciudad.

La segunda lista muestra lo digno que es para poder entrenar y subir al próximo Nivel de Combate. Ten en cuenta que este segundo total representa los diferentes artículos espeluznantes que ha ido recopilando cada vez que mataba a un Monstruo en el transcurso de una aventura, y representan el valor en oro de los Monstruos que ha ido matando. Cuando esta lista muestra que consiguió bastantes tesoros y acabó con suficientes Monstruos para subir al siguiente Nivel de Combate, puede entrenar la próxima vez que visite el Santuario. Para ello, entrega la cantidad necesaria de este segundo total, y entrena como de costumbre.

Por ejemplo, un Matatrolls de Nivel 1 tiene una asignación máxima de 1.000 Monedas de Oro. Él ha matado Monstruos y encontrado Tesoros por un valor nominal de 5.000 Monedas de Oro. Sin embargo, tiene sólo realmente 900 Monedas de Oro, el resto lo ha perdido durante sus viajes. Tiene que guardar dos totales por separado. Cuando visita un Santuario Matatrolls para entrenar gasta 2.000 MO de su total nominal, subiendo a Nivel de Combate 2 y dejando el total nominal en 3.000 MO.

Asimismo, podrá visitar otras localizaciones y comprar otros objetos (normalmente hachas). Éstos tienen que ser pagados con su oro real que suma 900 Monedas de Oro de momento.

SANTUARIO DEL MATATROLLS

Mientras está en el Santuario, en primer lugar, el Matatrolls amontona la mayor parte de su oro y otras ofrendas en el altar del Santuario y se sumerge en una profunda meditación del horrible hecho que lo llevó a convertirse en un Matatrolls. A pesar de que sabe que nunca podrá redimirse, excepto a través de una muerte honorable, su orgullo anula su desesperación. A veces se da el caso de poder ganar ayuda en su búsqueda de una muerte gloriosa visitando el Santuario.

Donaciones Extra

Cuando un Matatrolls visita el Santuario del Matatrolls, aun cuando no esté entrenando, puede donar 1D6 x 50 Monedas de Oro si lo desea. Debe entregarlo del total real de su oro, no de la parte que ha ido recogiendo al matar Monstruos. Esta donación la realiza para intentar aliviar su arraigado sentimiento de culpa.

Una vez que ha donado el oro tira un dado y consulta la siguiente tabla:

1 Nadie en el Santuario queda impresionado. Todos esperaban que donase mucho más y el Matatrolls cae en desgracia. Debe abandonar el Santuario inmediatamente.
2 Los otros Matatrolls lo reconocen sabiamente como un compañero Matador.
3 - 4 Los Matatrolls quedan impresionados y le permiten entrar a la Cámara Interior del Santuario, donde solo los Matatrolls más exaltados tienen acceso. Haz una tirada de dados en la Tabla de la Cámara Interior para ver qué sucede.
5– 6 Los Matatrolls quedan muy impresionados y le permiten entrar en la Cámara Interior del Santuario, donde solo los Matatrolls más exaltados tienen acceso. Haz dos tiradas de dados en la Tabla de la Cámara Interior para ver qué sucede.

Tabla Cámara Interior del Santuario Matatrolls

1 Un Matademonios queda tan impresionado con las hazañas de tu Aventurado que se ofrece para hacerle un impresionante tatuaje en el brazo del Matatrolls. Se trata de un singular honor y el Matatrolls abandona el Santuario con la sensación de ser más feroz que nunca, dispuesto a encontrar la muerte a manos de un poderoso Monstruo.

2 Un Matagigantes con una increíble cresta naranja se ofrece para hacerle el mismo pelo al Matatrolls. Ahora el Matatrolls tiene una apariencia mucho más temible. En el siguiente subterráneo cualquier Monstruo que disponga de más de 1 ataque para Impactar al Matatrolls, estará tan asustado por su apariencia que perderá el resto de sus Ataques durante esa tirada.

Lanza ahora otro dado, si el resultado es un 6, la cresta queda tan fijada que su efecto es permanente.

3 – 5 El Maestro Rúnico se encuentra en el Santuario, negocia con el Matatrolls, y acuerdan grabar una runa en el hacha que escojas. Tira los dados y comprueba que runa has obtenido:

1–2 Runa de Fuerza. Añade +1 a la Fuerza del Matatrolls durante la próxima aventura, tras lo cual la runa se desvanece.

3–4 Runa de Resistencia. Añade +1 a la Resistencia del Matatrolls durante la próxima aventura, tras lo cual la runa se desvanece.

5–6 Runa de la Furia. Una vez en la próxima aventura, el Enano puede ignorar cualquier regla de Iniciativa y Trabado, pudiendo entrar en combate con el Monstruo más grande de la estancia, con una tasa de movimiento de hasta el doble de su movimiento normal. Al final de la aventura la runa se desvanece.

Tan pronto como hayas tirado los dados para ver que runa has ganado, tira otra vez el dado. Si el resultado es 6, entonces la runa es permanente, y no se desvanece al final de la próxima aventura. Ten en cuenta que la Runa de la Furia sólo podrá ser usada una vez por aventura.
Es posible grabar tantas runas de esta naturaleza en una sola arma como desees.

6 ¡Golpe Asesino! Un Matatrolls te enseña un golpe mortal, letal en combate. Tras unas horas practicando, el Matatrolls lo domina a la perfección. Antes de tirar los dados para comprobar si impacta o no, el Matatrolls podrá utilizar este Golpe. Si logra Impactar con el Golpe Asesino, dispondrá de un ataque adicional, además de los Ataques normales que pueda hacer durante ese turno. Este ataque se resuelve como cualquier otro, tirando para Impactar como de costumbre.

Reemplazar el Hacha con Runas
Si por alguna razón el Matatrolls pierde su fiel Hacha con Runas, el Herrero Rúnico le reemplazará el hacha por una de Nivel 1. Lo hará sin costo alguno, pues la pérdida de su hacha ya supone un gran coste para el orgullo del Enano. Si un Matatrolls pierde su hacha deberá visitar un Grabador de Runas tan pronto como le sea posible, pero debido a la vergüenza no podrá visitar el Santuario Matatrolls hasta el siguiente Asentamiento.

· HABILIDADES DEL MATATROLLS ·

Un Matatrolls tiene las siguientes habilidades a su disposición a medida que avanza los Niveles de Combate. Para determinar que habilidades especificas aprende cuando se le da la oportunidad tira 2D6 en la siguiente tabla:

2 FUERZA BRUTA

Esta habilidad permite al Matatrolls intentar apartar a un Monstruo fuera de su camino. Tira un D6 y añade la Resistencia de tu Aventurero. Si el total es inferior o igual a la Fuerza del Monstruo, este es demasiado grande para ser apartado y tu Aventurero falla. Si el total es superior a la Fuerza del Monstruo, este es empujado a cualquiera de las tres casillas detrás del Monstruo a tu elección, que estén desocupadas. Ahora el Matatrolls puede realizar sus Ataques de la forma habitual.

3 FURIA ASESINA

En cada turno, antes de que empiece a luchar, el Matatrolls puede tratar entrar en Furia Asesina. Tira un dado y suma +1 al resultado por cada miniatura de Monstruo que haya matado.

Si el resultado es un 1 natural, no importa cuántos Monstruos ha matado, el Matatrolls está tan sediento de sangre, que ataca a los Aventureros adyacentes causándoles 1 Herida sin modificadores por Resistencia o Armadura. Con cualquier otro resultado modificado, observa la tabla siguiente para comprobar si el Matatrolls entra en Furia Asesina:

Matatrolls	6+
Matagigantes	5+
Matadragones	4+
Matademonios	4+

4 ATAQUE REACCIÓN

Esta habilidad permite al Matatrolls hacer un ataque inmediato tan pronto como el Monstruo es colocado en un recuadro adyacente al Aventurero. Si hay más de un objetivo posible, tú decides a qué Monstruo vas a atacar. El ataque se suma a los demás Ataques normales del Matatrolls. Debido a que este ataque es una reacción instintiva a una emboscada, el Aventurero no puede hacer un Barrido Letal con este ataque y no está sujeto a los posibles efectos causados por la Psicología del objetivo.

5 FRENESÍ

En cada turno, antes del combate, el Matatrolls puede intentar ponerse frenético y entrar en un estado de furia total durante 1 turno. Tira 1D6 en la tabla siguiente. Aplica los siguientes modificadores al resultado: Matatrolls -1; Matagigantes +0; Matadragones y Matademonios +1. Un resultado natural de 1 siempre falla.

1 Tu Aventurero pierde completamente el sentido. En lugar de atacar a un Monstruo durante este turno, intenta hacerse daño a sí mismo. Sufre el efecto de un impacto automático en él, resolviendo como si le hubiese impactado un Monstruo, incluyendo cualquiera de las reglas especiales de su arma y las habilidades que haya declarado utilizar antes del combate.

2 - 4 Tu Aventurero no entra en Frenesí, gruñe y está de mal humor. Con un suspiro nostálgico, combate de forma habitual durante este turno.
5 - 6 Tu Aventurero consigue el doble de Ataques normales en este turno.

6 IGNORA MIEDO

A tu Aventurero no le afecta el Miedo y el Terror. Su último deseo es morir luchando contra un terrible Monstruo, por lo que es a menudo muy optimista sobre la perspectiva del combate contra una bestia. Tu Aventurero obtiene los siguientes modificadores a cualquier tirada de Miedo o Terror.

	Miedo	Terror
Matatrolls	+1	+1
Matagigantes	+2	+1
Matadragones	+2	+2
Matademonios	+3	+2

7 NO HAY DOLOR

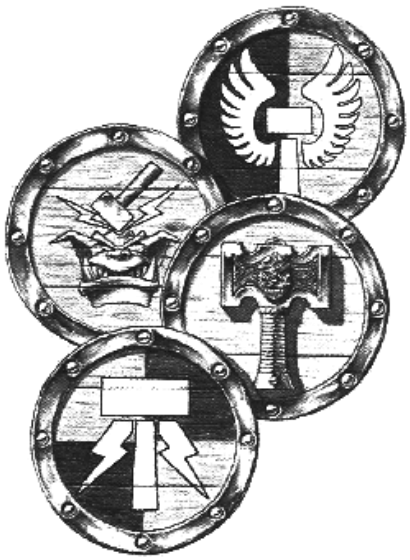
Tu Aventurero tiene un umbral del dolor muy alto y hasta los impactos más duros tienen menos efecto en él que en los demás Aventureros. Cada vez que tu Aventurero sea golpeado resta el número de Heridas según indica la tabla de abajo (Resta además su Resistencia habitual si es aplicable).

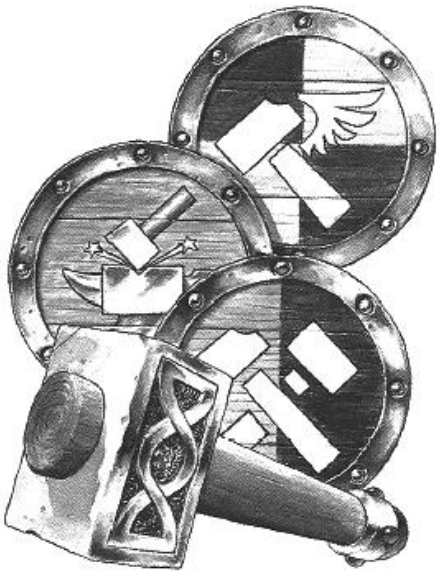
Matatrolls	-2 Heridas
Matagigantes	-3 Heridas
Matadragones	-4 Heridas
Matademonios	-5 Heridas

8 AMBIDIESTRO

Tu Aventurero puede luchar con un hacha en cada mano al mismo tiempo. Al hacerlo gana el siguiente número de Ataques extra en cada turno, de acuerdo con su Nivel de Combate. Si las armas se diferencian en la cantidad de daño que hacen, debes declarar que tipo de arma está utilizando en cada combate.

Matatrolls	+1 Ataque
Matagigantes	+1 Ataque
Matadragones	+2 Ataques
Matademonios	+3 Ataques





9 IGNORA GOLPES

Tu Aventurero tiene un umbral de dolor muy elevado, simplemente algunos impactos no los siente. En cada turno tu Aventurero puede tratar de ignorar las Heridas causadas por los Ataques recibidos. Tira 1D6 por cada Ataque que está tratando de ignorar. Con una puntuación igual o mayor al valor que se muestra en la tabla siguiente ignorará las Heridas causadas por ese golpe.

Matatrolls	6+
Matagigantes	5+
Matadragones	5+
Matademonios	4+

10 GOLPE PODEROSO

Esta habilidad permite al Matatrolls primar la Fuerza con la que ataca aumentando el número de Heridas que realiza. Para cada Ataque que tu Aventurero culmina, tira 1D6 Heridas extra cuando ya no impacte para causar Heridas. Debes declarar que tu Aventurero está utilizando esta habilidad antes de tirar los dados para Impactar. Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

11 CANCION DE MUERTE

Esta habilidad permite al Matatrolls sobrevivir por debajo de cero Heridas haciendo uso de sus reservas internas de Fuerza y Fuerza de Voluntad. Tan pronto como tu Aventurero cae a cero Heridas o por debajo, empieza a entonar un triste canto de batalla, su Canción de Muerte. En lugar de caer inconsciente, el Aventurero sigue en pie y puede continuar luchando. Ponle 1 Herida. Cada vez que tu Aventurero es golpeado mientras canta su Canción de Muerte lanza 1D6. Con un resultado de 1, 2, 3 o 4 el impacto tiene su efecto normal: el Aventurero cae por debajo de 0 Heridas y queda inconsciente. Con un resultado de 5 o 6, ignora los efectos del golpe, sigue en pie y con 1 Herida. Tu Aventurero sigue cantando su Canción de Muerte y permanece con 1 Herida hasta que haya sanado de la forma normal.

12 SANGRE CALIENTE

Esta habilidad permite al Matatrolls avanzar con cada uno de sus Ataques. Realiza un combate como de costumbre. Si impacta y mata al Monstruo de un golpe, tu Aventurero puede avanzar un recuadro, si esto le lleva a contactar con otro Monstruo, puede hacer otro ataque. Este proceso continua hasta que el Aventurero no puede matar a su oponente mediante un Barrido Letal. Esta habilidad puede ser utilizada una vez por turno.

HABILIDAD ESPECIAL

Además de cualquier otra habilidad que pueda tener, todos los Matatrolls son capaces de identificar los puntos débiles de cualquier Monstruo, se defiende y ataca con casi infalible precisión. Siempre que un Matatrolls impacta con un 6 natural, su Fuerza para determinar las Heridas es modificada por los valores que se indican a continuación. Además el Monstruo no puede usar las habilidades Ignora Golpe o Ignora Dolor, si los tiene, contra este impacto.

	Fuerza Modificada
Matatrolls	7
Matagigantes	8
Matadragones	9
Matademonios	10

PAUTAS PARA JUEGO DE ROL

Los Matatrolls son duros como el acero. Viven con el único fin de luchar y morir en combate. Así que, un Matatrolls es bastante fácil de utilizar en el juego de rol. Su única opción es atacar a los Monstruos lo más directamente posible. Esto puede molestar a los otros jugadores de vez en cuando, especialmente si están tratando de ocultarse o evadirse de algún dragón, y el Matatrolls corre directamente hacia él gritando su lamento de guerra. Los Matatrolls son tipos rudos y orgullosos deseosos por encontrar la muerte. Dicho esto, son muy buenos combatientes, y a los Aventureros les será difícil encontrar un compañero mejor para enfrentarse contra las hordas de Monstruos.

CHEQUEOS DE ATRIBUTOS

Por supuesto los Matatrolls son Enanos, así que más o menos las reglas para el Enano se aplican también al Matatrolls. Todo lo que tienes que tener en cuenta es que es un enano con más físico y lucha mejor en movimiento, soporta el dolor y similares y menos inclinado a esperar para abrir cerraduras.

¡No es que estas cosas sean buenas, sino que preferiría seguir combatiendo y dejar la búsqueda de tesoros, etc. a los demás!



· TABLA DE NIVEL DE COMBATE DEL MATATROLLS ·

Nivel Combate	Coste	Título	M	HA	HP	F	Dados Daño	R	H	I	A	S	FV	Habilidades	Trabado
1	0	Matador	4	4	6+	3	1D6 (+1)	4	1D6+10	2	1	1	5	1	6+
2	2.000	Matatrolls	4	4	6+	3	1D6 (+1)	4	2D6+10	2	2	1	5	1	6+
3	4.000	Matatrolls	4	4	6+	4	1D6 (+1)	4	3D6+10	2	2	2	6	1	6+
4	8.000	Matagigantes	4	5	6+	4	2D6 (+1)	4	4D6+10	3	2	2	6	2	6+
5	12.000	Matagigantes	4	5	5+	4	2D6 (+1)	5	5D6+10	3	2	2	6	2	6+
6	18.000	Matagigantes	4	5	5+	4	2D6 (+1)	5	5D6+10	3	3	3	7	3	5+
7	24.000	Matadragones	4	6	4+	4	2D6 (+1)	5	6D6+10	4	3	3	7	3	5+
8	32.000	Matadragones	4	6	4+	4	2D6 (+1)	5	6D6+10	4	4	3	7	4	5+
9	45.000	Matadragones	4	7	4+	4	3D6 (+1)	5	7D6+10	5	4	4	8	4	5+
10	50.000	Matademonios	4	7	3+	4	3D6 (+1)	5	7D6+10	6	4	4	8	5	5+

· MUERTE EN KARAK AZGAL ·

Esta es una aventura para cuatro Aventureros de Nivel 1. Sugerimos que uses los cuatro Guerreros que vienen en la caja para que las fuerzas estén proporcionadas: el Bárbaro, Enano, Elfo y Hechicero. Esta aventura se juega con (Director de juego) – ver sección El Director de Juego de este reglamento-. El Director de Juego debe leer esta aventura cuidadosamente antes de iniciarla. ¡Si eres uno de los jugadores, no continúes leyendo el Director de Juego te dirá todo lo que necesitas saber!

NOTAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

"NO CONTINÚES LEYENDO SI ERES UN JUGADOR"

En las próximas páginas encontrarás una campaña pre-diseñada para ser usada con las reglas de la sección Juego de Rol de Warhammer Quest de este libro. Esta campaña comienza con un grupo de guerreros de Nivel 1. Se trata de tres aventuras interrelacionadas. Cada Aventura se sitúa en un subterráneo de Karak Azgal. Cada una tiene su propio mapa aunque las tres aventuras se unen como una sola.

Para cada subterráneo encontrarás un mapa pre-generado de la aventura el cual te mostrará exactamente qué encontrarán los Aventureros en cada estancia. Bajo ningún concepto enseñes esto a los jugadores ¡estropeará la aventura si saben lo que viene a continuación! Cada estancia o corredor en el mapa está numerado y las notas adjuntas te dicen si aparecen Monstruos, se activan trampas u otros eventos a medida que los Aventureros progresan por el calabozo. Será tu trabajo como Director de Juego conducir a los Guerreros a través de la aventura, colocar las nuevas secciones mientras los Aventureros exploran, controlar a los Monstruos y también a los jugadores.

Al final de esta sección encontrarás una tabla resumen en la que encontrarás los Monstruos que aparecen en esta aventura. Encontrarás reglas más detalladas de los Monstruos en la sección Bestiario. Antes de iniciar la aventura, necesitarás leerla completamente para familiarizarte con los mapas y lo que contiene cada área así como entender perfectamente la trama. Hay un resumen de la trama a continuación, pero leyendo la aventura completa encontrarás mucho mayor detalle. Necesitarás reunir las miniaturas para representar los diferentes Monstruos de la aventura.

La mayoría de los objetos de tesoro etc. que aparecen en la aventura pueden representarse utilizando los marcadores que vienen en la caja de Warhammer Quest. Sin embargo, de vez en cuando te encontrarás con algún elemento para el que no hay ningún marcador. Esto es así deliberadamente, deberás ser tu quien deberás fabricar este material y así desarrollar nuevo material para tus próximas partidas.

MONSTRUOS Y TESOROS

En esta aventura, se indica de antemano en qué estancias aparecen Monstruos y tesoros. Cuando los Aventureros matan a los Monstruos, consiguen las monedas de oro como de costumbre, pero no cogen una carta de Tesoro sino que realizan una tirada en la Tabla de Tesoros a menos que se especifique lo contrario.

EVENTOS INESPERADOS

Por cada subterráneo de la aventura, hay una Tabla de Eventos Inesperados específica, que muestra lo que ocurre si sale un 1 en la tirada de la Fase de Poder. Si se generan Monstruos, estos tienen su valor en oro habitual y los Aventureros conseguirán un objeto de Tesoro al derrotarlos como de costumbre.

LA HISTORIA

Los jugadores no tendrán ni idea de lo que están buscando. Todo lo que saben es que el Enano Barbahierro Grunnson los ha reunido para ir a ver a su padre y abuelo a las cuevas debajo de Karak Azgal. Lee el Encarte 1 que viene al final de esta aventura para familiarizarte con ella. Grimcrag Grunnson estaba buscando un tesoro perdido hace mucho tiempo, La Estrella del Alba. Este artefacto era un símbolo de tiempos antiguos, cuando Enanos y Elfos disfrutaban de alguna clase de amistad. También era un poderoso objeto mágico. Su pérdida fue motivo de fricción entre Enanos y Elfos.

Como recompensa por la pérdida los Elfos tomaron el antiguo Libro de Agravios del Clan de Grunnson, la Estrella del Alba había sido confiada tanto a él como a su clan. Hoy en día, después de que hayan pasado siglos, esta leyenda es algo vergonzosa en las vidas de los Enanos. Ahora en secreto, el clan de Grunnson se ha propuesto devolver la Estrella del Alba y recuperar el Libro de Agravios. Esta aventura gira alrededor de la búsqueda de la Estrella alrededor de Ungrun y Grimcrag, dos Señores Enanos perdidos del clan de Grunnson. Ambos desaparecieron en las profundidades de Karak Azgal, la antigua fortaleza Enana y no han sido vistos desde entonces. Peor aún, Ungrun Grunnson llevaba con él, el hacha perdida de Grunnson.

SUBTERRÁNEO UNO

Los Aventureros se enfrentan con Skabnoze , un Shaman Orco y sus esbirros. Skabnoze conoce la Estrella y el hacha familiar Grunnson. Encontrarán el cuerpo de Ungrun Grunnson y ¡su fantasma!

SUBTERRÁNEO DOS

Los Aventureros se enfrentarán a un Nigromante y sus hordas de No muertos. Desgraciadamente también hay Guerreros del Caos cerca. Si sobreviven, acabarán descendiendo a través de una puerta del Caos a las profundidades de Karak Azgal.

SUBTERRÁNEO TRES

Encuentran la Estrella del Alba (aunque cuando la encuentran, se parece más bien a un trozo de carbón). También encuentran a Grimcrag, aunque está congelado por un hechizo y tendrá que ser despertado.

KARAK AZGAL

Karak Azgal fue antaño una gran ciudad Enana, conocida también como La Ciudad de las Joyas. Como muchas otras cayeron asolada por ejércitos de Orcos y Skavens y los Enanos fueron forzados a abandonar su antigua casa. Los Orcos, Skavens y otras criaturas que tomaron la ciudadela nunca encontraron el depósito del tesoro que estaba inteligentemente escondido. Aunque el dragón Graug el Terrible anidó entre las ruinas y descubrió el gran depósito de oro gracias a su olfato. Adelante Graug fue muerto por el Enano Skalf renombrado como el Asesino del Dragón, desde ese día, Karak Azgal, ha sido el objetivo de guerreros y Aventureros en busca del tesoro perdido. Los descendientes de Skalf demandan ahora la propiedad de Karak Azgal, pero nunca han recobrado el mando sobre la ciudad debido a los Monstruos que la infestan.

En cambio, han construido una pequeña fortaleza a las afueras de la entrada principal y animan a los Aventureros a venir e investigar las ruinas, mientras pasan factura por cualquier objeto de valor que encuentran. Barbahierro Grunnson no sabe sobre la Estrella del Alba, aunque si tiene conocimiento de un oscuro secreto familiar. Sospecha que la desaparición de su padre y su abuelo tiene algo que ver con su pasado remoto, y por su honor ha decidido rescatarlos o al menos recuperar sus restos mortales.

Barbahierro también conoce una entrada secreta ha Karak Azgal a fin de evitar cualquier peaje que los Enanos les puedan exigir. También sabe que el hacha familiar está perdida y este es suficiente motivo para descender a las profundidades de Karak Azgal. Esta es la información que él dice a los Aventureros.

· SUBTERRANEO 1 – GUARIDA DE SKABNOZE ·

El Siguiente material no debe mostrarse a los jugadores. El texto puesto en cursiva al principio de cada descripción debe tratarse como si fuese el texto descriptivo de una carta de Evento, deberás leerlo a los jugadores al principio de la Fase de Monstruos una vez que estos hayan entrado en la estancia. ¡Siéntete libre de improvisar durante el juego!

Cuando los Aventureros estén explorando, a menudo se encontraran con situaciones que no entenderán totalmente. En la mayoría de los casos estas serán pruebas de Iniciativa y deberán resolverse mediante una tirada de Iniciativa (ver la sección Chequeos de Iniciativa). Es importante que como DJ no conduzcas a los jugadores a descubrir las cosas directamente, sino que les dejes caer que sería buena idea investigar y tal y tal. Sólo permite a los jugadores hacer un Chequeo como resultado directo de sus acciones. Si por ejemplo intentan abrir un cofre, no menciones que este contiene una espada si realizan un Chequeo de Iniciativa exitoso.

El subterráneo de la Guarida del Shamán Skabnose y sus esbirros es muy profundo. Skabnose está buscando la Estrella del Alba, un objeto mágico largo tiempo perdido, se rumorea que es de fabricación Enana y está imbuido con la magia de los Altos Elfos. Este objeto fue creado hace miles de años cuando Elfos y Enanos coexistían pacíficamente. Desde entonces, el conocimiento de su existencia se ha convertido en leyenda.

COMENZANDO

Debes fijarte cuando los jugadores estén generando el Aventurero de Nivel 1 (asegúrate de que hay un Mago, un Bárbaro, un Enano y un Elfo). Cuando hayan hecho esto dales la Tarjeta 1 y permite que todos ellos la lean. Los jugadores seguramente desconocen probablemente la forma de actuar utilizando el sistema de Juego de Rol.

Antes de que empiece el juego intenta conseguir que los jugadores piensen sobre su Aventurero como si fuese real. Hazles diferentes preguntas como ¿Cuál es el nombre de su Aventurero? ¿De dónde viene? ¿Cuánto tiempo llevan juntos? ¿Cuál es el nombre del grupo? ¿Qué motivos te han impulsado a venir? ¿Qué clase de persona es tu Aventurero? ¿Es hablador, camorrista, nervioso, seguro de sí mismo? Etc.

Debes conseguir que los jugadores se interesen en la caracterización y motivación de su Aventurero. Finalmente asegúrate de disponer de suficiente papel y lápices. Anima a los jugadores a anotar los objetos que encuentran, su valor e incluso eventos interesantes que les pasen. Conduce a los Aventureros por una excitante aventura y deja que el carácter individual de cada Aventurero resalte. ¡Ya estás listo para tu primera prueba como Director de Juego! Simplemente recuerda una cosa ¡lo que el DJ dice, va a misa!

EVENTOS INESPERADOS

Si un Evento Inesperado ocurre mientras los Aventureros están explorando el subterráneo de Karak Azgal tira 1D6 en la tabla siguiente y mira el resultado:

1. Minotauro
2. 12 Snotlings
3-4 1D6 Lanceros Goblin y 1D6 Arqueros Goblin.
5. 6 Guerreros Orcos
6. 6 Arqueros Orcos.

1 ENTRADA

Os encontráis ante la entrada en forma de arco, más allá se extiende la oscuridad. El moho crece en las húmedas piedras y una brisa acre emana de este negro agujero en la ladera de la montaña.

Coloca las secciones en la mesa según van avanzando los Aventureros. Comenzando con el líder del grupo pon los cuatro Aventureros en los primeros cuatro cuadrados de la sección mirando hacia abajo. Ya estás preparado para empezar el primer turno. Al final de los escalones el pasadizo se divide en dos. La parte izquierda es la principal. Unas robustas puertas de madera bloquean el paso a ambos lados.

2 UNION EN T Y PUERTA MÁGICA CERRADA CON LLAVE

Cuando los Aventureros entran en la unión en T la puerta izquierda se cierra con llave. Si los Aventureros se colocan en uno de los dos recuadros adyacentes a la puerta cerrada con llave suena una campana en la oscuridad. Al principio de la próxima Fase de Poder coloca en el Cuarto de Guardia seis Orcos armados con espadas.

¡Los Monstruos están prevenidos y emboscan a los Aventureros, estos atacan inmediatamente!

3 CUARTO DE GUARDIAS

Mesas y taburetes viejos, barriles de cerveza y suciedad se esparcen por el suelo de la estancia. Si los Orcos y Goblins no han sido advertidos mediante el sonido de la campana, los Orcos y Goblins se encuentran peleando entre ellos en la estancia.

Esta estancia es donde la guardia de Orcos pasa la mayoría de su tiempo. Hay seis guardias Orcos y seis Goblins con arcos. Existe una oportunidad de que sólo estén los Goblins (4+ en 1D6) ya que los Orcos estarán patrullando cerca de la cámara funeraria. Si los Aventureros van directos a esta estancia y no activan la alarma, los Monstruos serán sorprendidos. Este encuentro se resuelve como un Evento normal. Cuando el último Orco o Goblin agonice entre gruñidos es posible que los Aventureros encuentren algún Tesoro.

Tesoro:

Los Aventureros pueden encontrar los siguientes objetos si registran el cuarto de Guardia:

Cuatro Pociones:

Si los Aventureros deciden intentar identificar qué tipo de pociones son deberán realizar un chequeo de Iniciativa.

No digas simplemente qué tipo de pociones son, ¡primero deben identificarlas!

1. La primera botellita de cristal contiene un líquido con una etiqueta roja. Es una poción curativa, recupera 1D6+2 Heridas.

2. Una botella de cristal teñido en rojo con una etiqueta negra. Es un veneno que puede aplicarse en flechas o espadas y causa 1D6+2 Heridas si impacta. Hay bastante veneno para 1D6 aplicaciones cada una de las cuales sirve para todo un turno. Si es bebido, el veneno causa 1D6+2 Heridas sin modificadores por Resistencia o armadura (ver Veneno en la sección Bestiario Reglas especiales de Monstruos)

3. Una botella blanca opaca con una etiqueta gris. Es una Poción de Fuerza. (ver Gremio de Hechiceros en la sección Pociones Mágicas.

4. Una botella gris opaca con una etiqueta blanca. Es una Poción de Resistencia (ver Gremio de Hechiceros en la sección Pociones Mágicas)

Las pociones de Resistencia y Fuerza solo pueden usarlas el Mago o el Elfo. Hay también una pequeña bolsa que contiene 10 monedas de oro.



4 PASILLO (2 SECCIONES)

Sección 1:
Este pasaje conduce hacia la oscuridad al fondo aparece una entrada con un arco de piedra.

Sección 2:
Este polvoriento pasillo vira a la izquierda. Al fondo hay una puerta abierta, y dos antorchas gotean en la oscuridad. Parece que hay una gran estancia al final.



En cuanto un Aventurero pise alguno de los recuadros adyacentes a la puerta, el suelo se hunde bajo sus pies apareciendo un Pozo, a la vez un Rastrillo cierra la puerta de golpe (no coloques los marcadores del Pozo hasta que los Aventureros no se pongan sobre ellos) Las trampas se activan cuando los dos recuadros estén ocupados.

A través de las barras de hierro del rastrillo, los Aventureros pueden ver una estancia grande y un gran bloque de piedra.

El Pozo
Si te sientes generoso puedes permitir a los Aventureros intentar esquivar las trampas realizando un Chequeo de Iniciativa (quizás a uno o a los dos Aventureros dependiendo de lo cautelosos que estaban actuando) y así evitar desplomarse.

Si el Aventurero falla, sufre 1D6+1 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura, cuando impacta contra los pinchos del fondo. Necesitará una cuerda para salir del Pozo...

La puerta Secreta
Si los Aventureros investigan la segunda sección de este pasillo pueden encontrar una puerta secreta. Si la encuentran lee lo siguiente:

Buscando en el pasillo empujas sin querer una antorcha oxidada. Justo al lado una piedra del muro se mueve revelando una puerta de acero detrás.

5 POZO DEL DESTINO
Esta estancia está polvorienta y mugrienta, las telarañas cubren los rincones y viejos huesos están esparcidos por el suelo. En una de las esquinas hay un gran cofre de madera, en otra hay un esqueleto. Sin embargo, el rasgo más obvio es un agujero en el suelo de donde rezuma el olor de un aromático limo.

El Pozo del Destino es una guarida de Arañas Gigantes. Cuando los Aventureros entran coloca 1D6+6 Arañas Gigantes.

Una vez que todas las Arañas Gigantes están muertas, los Aventureros consiguen el oro de forma convencional. Sin embargo, si al comienzo de la próxima fase de Monstruos algún Aventurero permaneciera en la estancia, 1D3 Arañas Gigantes se arrastrarán, apareciendo en el cuarto.

Mientras haya algún Aventurero dentro de la estancia durante la Fase de Monstruos seguirán apareciendo 1D3 Arañas Gigantes indefinidamente. Matando la Arañas consiguen oro, pero ningún gran tesoro. Si los Aventureros salen y vuelven después, las Arañas Gigantes vuelven a salir.

La única manera de detener este enjambre interminable de Arañas Gigantes es bloquear el pozo. El cofre del tesoro de la estancia serviría perfectamente, pero su peso no es suficiente para detener a las Arañas.

Los Aventureros pueden pensar en colocar encima del cofre sus armaduras o escudos por ejemplo. ¡No permitas usar los cuerpos de las Arañas! Explícales que sus cuerpos están desmembrados y los restos sangrientos no son lo bastante pesados para mantener el agujero bien bloqueado. Una vez el pozo esté bien bloqueado, pueden investigarse los siguientes objetos:

La Cadena:
Uno de los Aventureros puede tirar de la cadena que está colgando dentro del pozo. Al final de la cadena está la llave. El cofre ahora molesta para tirar de la cadena, por lo que habrá que moverlo un poco. Existe la posibilidad de que las Arañas muerdan al Aventurero. Si no supera un chequeo de Iniciativa sufrirá 1D6 Heridas sin modificadores.

La llave es grande y dorada, puede quitarse de la cadena fácilmente. Tiene un brillo fulgurante y claramente tiene propiedades mágicas. Es la llave del cuarto de Minotauros.

El cofre del tesoro:
El Cofre contiene una trampa. Si un Aventurero intenta abrirlo un dardo sale disparado causando 2D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.

Hay 400 monedas de oro en el cofre, se repartirá a partes iguales entre los Aventureros. Por otra parte, el tesoro debe permanecer dentro del cofre para permitir que su peso ayude a bloquear a las Arañas Gigantes.

El cuerpo:
El esqueleto tiene un casco ligero y una espada.

El casco le da +1 a la Resistencia de su portador y su valor es de 25 monedas de oro.

La espada está cubierta de óxido y parece no tener valor, pero al mirarla más concienzudamente, se dan cuenta de que es una espada Berserker (Objeto 12 de la Tabla de Tesoros de Estancia)

¡Ahora los Aventureros tienen la llave que abre la puerta mágicamente cerrada! Deben desandar el camino hasta la unión en T. Al usar la llave y abrir la puerta, no hay ningún sonido de alarma, claro. Usando la llave los Aventureros podrán explorar más allá de la puerta como de costumbre.



6 GUARIDA DEL MINOTAURO

Cuando abrís la puerta suenan unos bramidos atronadores y un olor nocivo ataca vuestros sentidos. Un par de furiosos Minotauros aguardan a los intrusos.

En esta estancia hay dos Minotauros. Resuelve este Evento según las reglas normales, tirando en la Tabla de Tesoros de Estancia cuando los Minotauros estén muertos.

7 ABISMO DE FUEGO

Las llamas crepitan iluminando esta cámara de piedra negra, dejando entrever una hendidura abierta en el suelo. Un puente de frágiles maderos conduce hacia la estatua enorme de un dragón.

Inicialmente, esta estancia parece estar vacía. Al comienzo de la Fase de Monstruos después de que los Aventureros crucen el puente (página 35 del libro de aventuras) aparecen doce Murciélagos Gigantes y seis Ratas Gigantes, en cuanto aparecen atacan.

Tesoro:

Si los Aventureros investigan la estatua del dragón descubrirán un escondite con oro, 4D6 x 20 monedas de oro para repartirse entre ellos, más un objeto de tesoro de la Tabla de Tesoros de Estancia para cada uno. Si los Aventureros investigan más afondo, superando un chequeo de Iniciativa descubrirán unas runas inscritas alrededor del plinto de la estatua. Para entenderlas los Aventureros deberán superar otro chequeo de Iniciativa. En las runas se lee lo siguiente:

"Mi oro me acompaña eternamente. Mi única alegría y consuelo. Atente a las consecuencias si lo tocas. Entonces conocerás el verdadero poder de mi maldad."



Si un Aventurero intenta robar el oro el dragón despierta y exhala fuego sobre él sufriendo 3D6 Heridas inmediatamente. El dragón repite esta acción hasta que el Aventurero esté muerto o devuelva el oro. Los Aventureros pueden quedarse con el oro, sin embargo el dragón está angustiado y lo que es peor ¡muy cerca!

Si los Aventureros no cogen el oro, lo dejan donde está o lo devuelven antes de irse, el dragón les anima brevemente cuando abandonan la estancia, mientras los Aventureros ven como los ojos verdes del dragón resplandecen.

"Valientes Guerreros, oíd mis palabras, tened cuidado con la puerta de miras estrechas. Despojaos de armas o armaduras antes de intentar abrirla, pues está maldita".

Esto ha dicho mientras apoya su cabeza en el plinto.

Si los Aventureros atacan al dragón, mira en el Bestiario el perfil del Monstruo. Ellos no querrán hacerlo pues el dragón no está allí para matarlos.

8 CÁMARA FUNERARIA

Hay una gran tumba en esta estancia húmeda y fría. En la piedra que la cubre hay tallado lo que parece ser un gran caballero.

A menos que decidas que los Orcos del Cuarto de guardia estén aquí, la estancia no contiene ningún Monstruo.

El Fantasma

Mientras los Aventureros permanezcan en la Cámara Funeraria, al principio de cada turno deben realizar un chequeo de Fuerza de Voluntad cada uno. Si tienen éxito una forma resplandeciente aparece de una pared y flota hacia ellos. Es el fantasma de Ungrun Grunnson. Sería buena idea que el fantasma les hable un poco en el primer turno, teniendo que volver a superar el chequeo de Fuerza de Voluntad para que vuelva a aparecer. Cuando aparece el fantasma les dice:

¿Qué os trae tan lejos? He esperado cinco años a ese perro pusilánime de Barbahierro para venir a vengarme, y qué es lo que me trae, un puñado de inútiles". Ungrun riñe a los Aventureros durante algún tiempo antes de continuar. *"Bien, supongo que la cosa mejorará si yo me adelanto". Seguidamente atraviesa la pared que conduce al pasillo oculto (9).*

La Tumba

Para levantar la tapa de la tumba un solo Aventurero deberá superar un chequeo de Fuerza con un -4. Para tener alguna posibilidad de levantarla, los Aventureros deben intentarlo juntos. Se puede hacer un intento por turno.

La tapa contiene una trampa si no se investiga y se desarma, una nube de gas nocivo se esparce cuando se levanta. Cada Aventurero en esta sección de tablero debe hacer un chequeo de Resistencia. Si el Aventurero no lo supera sufre 1D6+1 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si lo supera, sufre 1D3 Heridas sin modificadores.

Dentro de la tumba está el cuerpo descompuesto de un Guerrero agarrado a una espada. Extrañamente, después de tanto tiempo la hoja de la espada está impoluta. Se trata de la Espada de Oro Marino (ver Tabla de Tesoro de Estancia).

La Trampilla

Los Aventureros solo se percatan de la trampilla cuando sobrepasan el umbral de la tumba. Está cerrada con llave y sólo puede abrirse usando la fuerza bruta. Atacar la trampilla necesita un turno completo de un Aventurero.

Se impacta automáticamente y tiene una resistencia de 5. Si los Aventureros consiguen hacer 20 Heridas en un solo turno, consiguen hacer un agujero lo suficientemente grande como para pasar a través de él. Tras la trampilla hay una escalera que conduce al Segundo Subterráneo.

La Puerta Secreta

La puerta secreta sólo puede abrirse buscando cuidadosamente en la pared. Para evitar que se les pase buscar a los Aventureros, puedes sugerirles que una pequeña piedra sobresale de la pared. Sólo un Aventurero puede investigar la pared por turno. (Debiendo superar un chequeo de Iniciativa).

"Encuentras un pequeño bulto en el suelo. Cuando lo pisas una puerta secreta se abre, revelando un oscuro y polvoriento pasadizo.

A medio camino, yace el esqueleto de un Enano, deben ser los restos de Ungrun".



9 PASILLO OCULTO

Si los Aventureros se detienen a examinar el esqueleto de Ungrun, se percatan de que un pequeño pergamino está enterrado bajo la suciedad, una bolsa que contiene 20 Monedas de Oro y un Martillo de Guerra. Si a los Aventureros se les ocurre quemar los restos de Ungrun o llevárselos para darle sepultura, ganarán un punto de suerte extra para la próxima aventura.

El Pergamino

El Pergamino está ensangrentado y la caligrafía es temblorosa. Está escrito con runas que solo el saber Enano puede comprender. Entrega al jugador Enano el Encarte 2.

El Martillo de Guerra

Este arma causa +1 Herida cada vez que impacta y su valor es de 150 Monedas de Oro. Sólo el Enano puede usarlo.

La Puerta Rúnica

La puerta que aparece delante está cubierta con alguna clase de piel, y marcada en ella hay un escrito con runas. El cuero que cubre la puerta tiene inscrito una Runa de Protección. Si algún Aventurero intenta abrir esta puerta mientras lleve puesta cualquier arma o armadura, es impactado con una saeta de energía de la runa. El Aventurero debe hacer un chequeo de Iniciativa para intentar esquivarla. Si falla, sufre 1D6 Heridas modificadas por su Resistencia. Si un segundo Aventurero intenta abrir la puerta de nuevo y falla el chequeo de Iniciativa, sufrirá 2D6 Heridas modificadas por su Resistencia y así sucesivamente.

Si el Aventurero que abre la puerta está desarmado y no tiene puesta ninguna armadura, la runa no tiene efecto y la puerta se abre sin ningún problema (¡recuerda que el dragón les advirtió!). De hecho, si un Aventurero desarmado abre la puerta sus compañeros pueden entrar, el Aventurero que se ha desarmado necesitará un turno entero para volver a rearmarse. Mientras un Aventurero está desarmado y sin armadura, los Monstruos tendrán un modificador de +2 al Impactar.

10 ANILLO DE PODER

Una luz verde pálida baña esta estancia. En el suelo hay un cubo del que emana un humo parduzco. Inscrito en el piso hay un círculo mágico y se oye una especie de cántico que pone los pelos de punta.

Cuando los Aventureros entren en esta estancia no coloques ningún Monstruo en la Fase de Monstruos. Permite que piensen que la estancia está vacía. Al principio de la Fase de Poder del próximo turno informa a los jugadores de que el humo se cierne sobre ellos y un terrorífico rugido puede oírse.

Cuando el humo se disipa los Aventureros ven que dos Minotauros han aparecido en el medio del círculo. Y un Shamán Orco está de pie en uno de los rincones. Lleva un libro en su mano nudosa y unos grandes huesos cuelgan de una cadena alrededor de su cuello.

Skabnoze es un Shamán Orco, encontrarás sus atributos en la Tabla de Monstruos de Nivel 1 y puede usar la Magia Orca.

Cuando los Minotauros estén muertos, o él se vea en peligro de muerte, debido al fragor de la batalla se le resbala el libro al colocarse un anillo el cual le hace desaparecer. ¡No permitas a los Aventureros que lo maten! Si está herido un reguero de sangre conduce a la trampilla de la Cámara Funeraria.

Una vez los Minotauros estén muertos los Aventureros pueden investigar la estancia. No encuentran nada de interés salvo un libro y un pergamino que dejó caer con las prisas al escapar.

El Libro del Shamán

En la página delantera se puede leer:
El libro de Skabnoze –secreto-

La mayor parte del libro es inteligible, pero hay unas páginas acerca de la Estrella del Alba escrita con los garabatos de los Orcos que apenas se puede leer. Dales el Encarte 3 a los jugadores.

En otra de las páginas hay un mapa dibujado apresuradamente de una sección transversal de Karak Azgal. La Guarida de Skabnose se muestra en la parte superior mientras que la Guarida del Caos está más profunda. Una flecha en el fondo indica donde podría estar La Estrella del Alba.

El libro lo firma Skabnose. Al lado de su firma garabateada aparece el nombre Magrak Manbane cuatro veces con las mismas letras de forma inexplicable.

El Pergamino

Si los Aventureros desenredan el pergamino, tira unos dados y compórtate como si estuvieras angustiado. Realmente no hay nada de qué preocuparse, el pergamino es un hechizo. Sólo puede ser utilizado por el Hechicero. Debe tomar una carta de Hechizo al azar para ver que hechizo contiene el pergamino. Este hechizo puede lanzarse una vez solamente, tras lo cual se destruye. Se lanza automáticamente, sin necesidad de ningún punto de Poder.

Cuando los Aventureros salen, se dan cuenta de que la trampilla de la Cámara Funeraria está ahora abierta, recuérdales que las escaleras conducen hacia abajo...

Nota para el Director de juego : Skabnose tiene la llave de la trampilla y ha escapado mientras está invisible. Debido al pánico, se ha olvidado de cerrar la trampilla detrás de él...

¿Qué hacen ahora los Aventureros? Pueden visitar un Asentamiento y regresar más tarde o continuar hacia el segundo subterráneo. ¿Quizás quieran ahorrar tiempo, quién sabe? Para ello tienen la posibilidad de cruzar el Abismo de Fuego para salir directamente sin necesidad de recorrer todo el subterráneo a la inversa.

El subterráneo dos debe jugarse como si de un aventura nueva se tratara, si los Aventurero deciden descansar y visitar un Asentamiento recuperarán todas su Heridas y el Hechicero todos sus Puntos de Poder, si deciden continuar hacia el segundo subterráneo encontrarán una poción que les hará recuperar todas sus Heridas y Puntos de Poder antes de emprender la aventura. Si por el contrario, quieres hacer que el subterráneo sea realmente duro y no visitar un Asentamiento, pueden continuar con las Heridas actuales. Recuerda que como el calabozo es nuevo, el líder del grupo puede cambiar ahora si así lo deseas.

EVENTOS INESPERADOS

Cuando ocurre un Evento Inesperado en el segundo subterráneo, tira los dados en la siguiente tabla para ver qué ocurre:

1 Aparece una Momia
2 Aparecen 1D6+4 Necrófagos
3 Aparecen 2D6 Esqueletos
4 Aparecen 2D6 Zombis
5 Aparecen 6 Ratas gigantes y 6 Murciélagos gigantes.
6 Los Aventureros encuentran Oro, mira en la Tabla de Tesoros de Estancia, la sección Oro, para ver cuántas Monedas encuentran.

Si los Aventureros deciden viajar a un Asentamiento para recuperarse, o simplemente para gastar algo de su oro, resuelve las jornadas de viaje de manera normal, pero anota en un papel el tiempo que pasan fuera del subterráneo. Si por ejemplo, viajan a una ciudad, les lleva seis semanas de viaje, más el tiempo que pasan allí.

Mientras los Aventureros están fuera Skabnoze hace un pacto con los Guerreros del Caos que controlan el Segundo Subterráneo. Esto no es exactamente lo que Skabnoze quería, él esperaba atacarlos con sus Chicoz y robar el hacha y la Estrella, pero ahora al estar estos muertos los Guerreros del Caos son unos aliados poderosos.

Obviamente, si los Aventureros viajan a un Asentamiento, cuando vuelvan las cosas habrán cambiado. Los Guerreros del Caos estarán advertidos y habrán tomado ciertas precauciones.

Si los Aventureros descansan:

Antes de que entren en el subterráneo lee lo siguiente:

Mientras estabais de viaje, poco parece haber cambiado en Karak Azgal. La reciente nevada sobre la montaña ha llegado a tapar partes del subterráneo, lo que hace que parezca diferente.

Para entrar en el subterráneo dos los Aventureros deben recorrer completamente el uno. No pongas Monstruos, aunque deberán aparecer si sale un 1 en la Fase de Poder. También podrías permitir a los Aventureros que recorran el primer subterráneo de forma imaginaria. También puedes hacer que los Aventureros tiren los dados en la Tabla del Abismo de Fuego para poder acceder al segundo subterráneo. Sin embargo, como los Guerreros del Caos han tenido tiempo para preparar el retorno de los Aventureros estos han puesto algunas trampas ocultándolas en la nieve. El líder del grupo de Aventureros debe hacer tres chequeos de Iniciativa con un modificador de -1 para ver si el grupo evita las trampas.

Si falla la primera tirada, tropieza con un alambre que activa unas guadañas ocultas causando 1D6+1 Heridas a cada Aventurero.

Si falla el segundo chequeo, un bloque de piedra cae del techo. Coge un marcador de Aventurero para determinar a quién le cae el bloque. Causa 1D6+3 Heridas.

Si falla el tercer chequeo, activa una alarma que hace sonar un gong en todo el segundo subterráneo. Dirígete a la sección de La Escalera.

Si los Aventureros entran directamente al segundo subterráneo

Si los Aventureros no visitan ningún Asentamiento y bajan directamente al segundo subterráneo, obviamente los Guerreros del Caos no tendrán tiempo de colocar ninguna trampa. Debes dirigirte a la sección de La Escalera...

La Escalera

En la trampilla de la Cámara Funeraria hay una escalera que se hunde en la oscuridad. Después de una hora de rápido descenso a través de galerías, aparece una puerta cerrada.

Cada Aventurero debe ahora superar un chequeo de Iniciativa. Hay señales de actividad reciente en esta área, hay trozos de tela y comida mohosa y podrida, el tirador de la puerta está pulido y nada oxidado debido al uso continuo.

Si los Aventureros descienden directamente la puerta no está cerrada con llave, recuerda que ellos bajan tras Skabnose en sólo unos minutos.

Si ellos se desplazaron al Asentamiento más cercana, la puerta está cerrada con llave y sólo puede abrirse empujando, superando un chequeo de Fuerza con un modificador de +1.

1 LA ENTRADA

Coloca una sección de pasillo en la mesa según indica el mapa. Comenzando con el líder del grupo, pon los cuatro Aventureros en los primeros recuadros de la sección de tablero. Ya estás listo para empezar el turno.

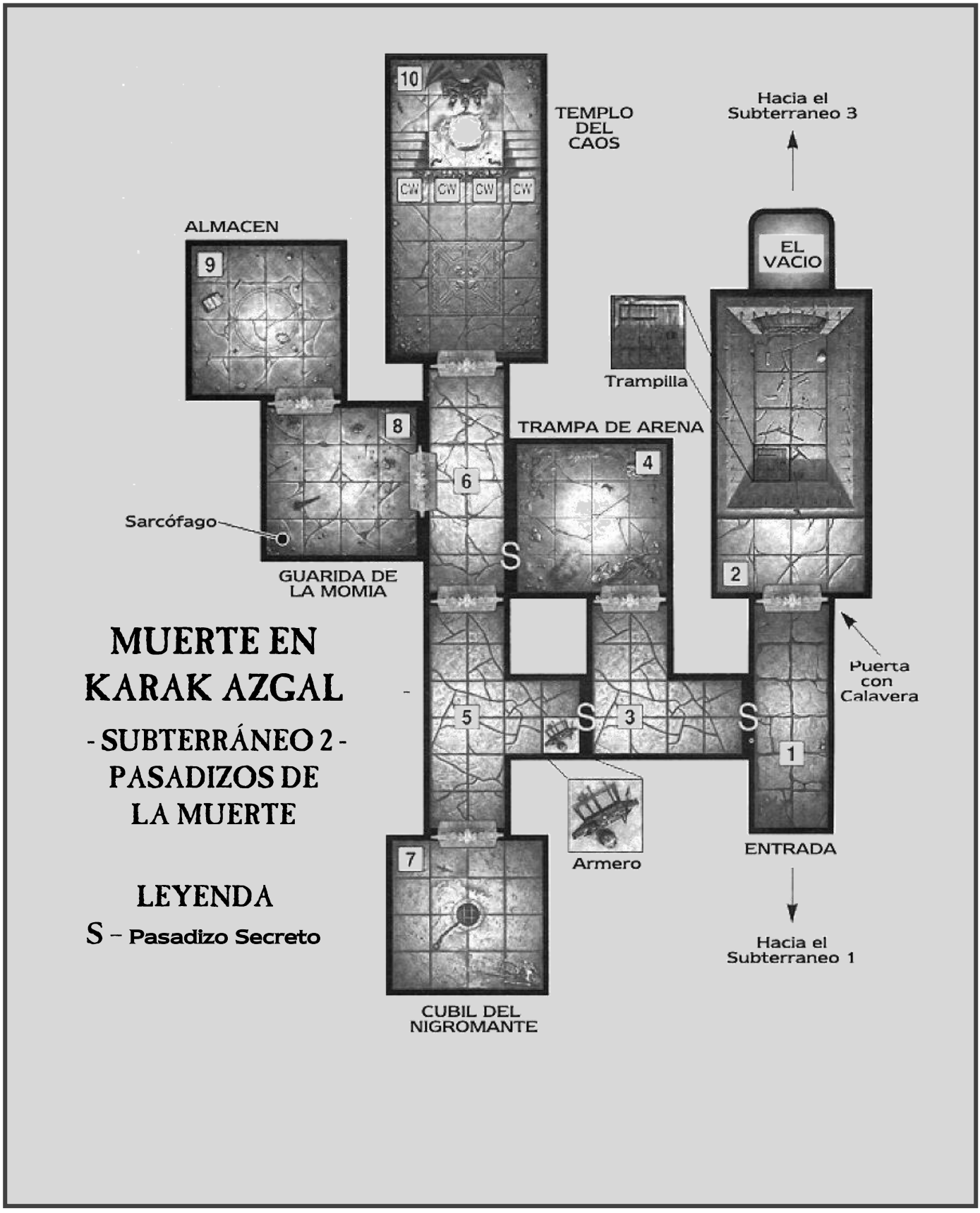
Al final del pasillo hay una puerta negra con un cráneo pintado con pintura roja. ¿O no es pintura?

2 EL POZO DE LUCHA

El suelo de esta estancia se abre hacia un pozo con clavos a los lados y las paredes están cubiertas de jirones de carne. Al fondo una gran puerta cerrada con dos cerraduras de hierro idénticas y cubierta con señales y runa mágicas.

La puerta de esta estancia no está cerrada con llave. En cuanto entren los Aventureros, 1D6+4 Esqueletos atacan a los Aventureros.

Una vez los Aventureros han acabado con los Guerreros Esqueletos, pueden explorar la estancia. Si el Hechicero o el Enano quieren pueden echarle un vistazo detenidamente a la gran puerta que hay en el pozo, deben realizar un chequeo de Fuerza de Voluntad, el Mago tiene un modificador de +2 en la tirada.


MUERTE EN KARAK AZGAL
- SUBTERRÁNEO 2 -
PASADIZOS DE LA MUERTE
LEYENDA
S – Pasadizo Secreto
10
TEMPLO DEL CAOS
CW
CW
CW
CW
Hacia el Subterraneo 3
ALMACEN
9
EL VACIO
Trampilla
8
TRAMPA DE ARENA
4
6
Sarcófago
S
GUARIDA DE LA MOMIA
2
Puerta con Calavera
5
S
3
S
1
Armero
ENTRADA
7
Hacia el Subterraneo 1
CUBIL DEL NIGROMANTE

Si el chequeo tiene éxito indica que el Aventurero ha descubierto una magia poderosa en el ambiente. La puerta está demasiado lejos para romperla o forzarla. Si los Aventureros lo intentan lee lo siguiente a los Aventureros:

"Con un crujido de dolor, el poder de tu ataque rebota hacia atrás, tú eres quien sufre las Heridas"

En el fondo del pozo hay una trampilla. Cualquier Aventurero que pase un turno explorando el área, hace su prueba de iniciativa y oye un griterío sordo que viene de abajo. La trampilla puede ser golpeada automáticamente, su Resistencia es de 5 y tiene 6 Heridas. Sin embargo, si los Aventureros no se molestan en investigar, debes pedirles que hagan un chequeo de Iniciativa para comprobar si escuchan el ruido.

El Prisionero

Una vez los Aventureros han roto la Trampilla, descubren en una oscura celda a un prisionero lleno de suciedad y con una gran barba. Si los Aventureros deciden ayudarlo, ¡él se lo agradece!

En la celda también hay una llave (que abre la puerta secreta de la sección en esquina [3]), un yesquero y una vela. Si la vela se enciende, permanecerá encendida 2D6 turnos, y puede ser usada de la misma manera que la lámpara.

Al preguntar al prisionero lo primero que dirá será lo siguiente:

"¿Quién soy yo? Simplemente un cautivo desgraciado de los malvados que moran aquí. Un comerciante que se acercó demasiado. Les debo la vida, gracias".

Es muy importante que no diga todo lo que sabe a los Aventureros, es necesario que los Aventureros le obliguen con buenas formas para que siga revelándoles secretos. Si los Aventureros le permiten ir, él se escapa. Si los Aventureros lo interrogan, usa las reglas de interrogación del juego de rol para determinar lo que les dice.

El primer turno de interrogación revela que su nombre es Alberto Laranscheld un historiador imperial, reconvertido en Aventurero que se había enterado de que en las profundidades de Karak Azgal había un gran tesoro y alocadamente pensó que podría robárselo a sus guardianes. Lloriquea diciendo lo siguiente:

"Tened misericordia de mí, permítanme marchar. Ya les he dicho todo lo que sé"

En el siguiente turno de interrogatorio exitoso, el prisionero dice a los Aventureros que ha oído algo de la Estrella del Alba y sabe que está en alguno de los túneles más profundos de Karak Azgal. No sabe exactamente lo que es o hace la Estrella del Alba. Pero investigando en textos antiguos ha descubierto que es un objeto poderoso. Hace muchos siglos las estancias más profundas de Karak Azgak eran visitadas por viajeros de todas las esquinas del mundo para ser sanados. Cuando la amistad entre Enanos y Elfos llegó a su fin esta historia se convirtió en leyenda.

El prisionero no dice nada más. Si los Aventureros le permiten irse, les agradece profundamente que le hayan liberado y se marcha. Si deciden obligarlo a que les acompañe a lo largo del subterráneo, su perfil es el de un humano normal y es el siguiente:

Heridas	11	Ataques	1
Movimiento	4	Armadura	-
HA	3	Daño	1D6
Fuerza	3		
Resistencia	3		
Iniciativa	3		

HA Enemigos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Para Impactar	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

Aunque él no quiere luchar y se esconde cuando aparecen Monstruos, a la primera oportunidad revela su verdadero carácter e intenta escapar, después preparará una emboscada a los Aventureros.

Información para el Director de Juego – No Revelar

Laranscheld es de hecho un Nigromante bastante torpe. Trabajó en su día en las bibliotecas de Altdorf, pero eso fue hace muchos años. Desde entonces preparó una guarida en las profundidades de Karak Azgal para buscar la Estrella del Alba. Sin embargo, recientemente con la llegada de los Guerreros del Caos, ha sido hecho prisionero mientras los No Muertos vagan por el subterráneo.

Laranscheld ve a los Aventureros como una oportunidad para llegar a sus captores y que los Aventureros acaben con ellos, tras lo cual guarda la esperanza de acabar con ellos...

Marchándose...

Al principio de cada Fase de Poder el líder del grupo debe realizar un chequeo de Iniciativa. Si falla, Laranscheld se marcha a algún punto durante el turno, preparándose para atacar a los Aventureros más tarde. Si no se ha marchado cuando los Aventureros se encuentran con la Momia o los Guerreros del Caos, se marcha automáticamente en ese punto.

3 CORREDOR

A este corredor se entra mediante una puerta secreta que encontrarán los Aventureros explorando. Corredor 1 –puede describirse como sigue:

Descubres una puerta secreta en la pared del pasillo que está cerrada con llave.

La puerta sólo puede abrirse con la llave que hay en la celda del Pozo de Lucha.

El corredor está iluminado con una antorcha que cuelga de la pared. Los Aventureros pueden alejarse. Permite a un Aventurero explorar si así lo desea. Al final del corredor hay una puerta de hierro entreabierta.

Si los Aventureros investigan en esta sección de tablero encuentran una segunda puerta secreta que se abre hacia una unión en T [5].

4 LA TRAMPA DE ARENA

Lee lo siguiente al final de la Fase de Aventureros, después de que al menos un Aventurero haya entrado en la estancia. Si todos los Aventureros han entrado, tanto mejor. Si Laranschels está con ellos, inventa una excusa para que no entre, él sabe lo que va a pasar a continuación.

Cuando pasas el umbral de la puerta, esta se cierra de golpe detrás de ti. La estancia tiene las paredes muy escarpadas sin nada donde asirse a las piedras de arenisca y ninguna otra puerta. Seis cuerpos se pudren en el suelo, probablemente sean los últimos Aventureros que llegaron hasta aquí.

La puerta se cierra ahora firmemente. Si todos los Aventureros entran en este cuarto, Laranscheld volverá a su Cubil [7] a recoger sus libros y llevar sus Monstruos favoritos (Arañas Gigantes y Ratas Gigantes) al Pasillo de la entrada [1] a esperar a que los Aventureros vuelvan.

En el próximo turno, antes de que los Aventureros hagan nada más, los que se encuentren dentro de la estancia deben realizar un chequeo de Iniciativa con un modificador de -2. Si cualquiera de ellos lo falla, la trampa se activa.



La trampa

Mientras registras a tu alrededor mueves una palanca disimulada en la pared. Se oye un ruido chirriante y empieza a caer arena como si fuera una cascada, llenando rápidamente la estancia. Al mismo tiempo los cuerpos de lo que parecían ser Aventureros empiezan a moverse y a coger sus espadas oxidadas, se ponen de pie tableándose, son ¡Necrófagos!

Cada turno que los Aventureros permanezcan en esta estancia debe realizar un chequeo de Fuerza cada uno de ellos. Si falla pierden un punto de Movimiento y un punto de Habilidad con las Armas debido al esfuerzo que hacen en la arena para no quedar atrapados. Recuerda que si un Aventurero ve reducidos a cero cualquiera de sus atributos ¡muere! Sin embargo, en cuanto un Aventurero reduzca su Movimiento o HA a 1, al final de ese turno la arena se detiene de repente. ¡Anota cómo ha quedado el perfil de los jugadores!

Ten en cuenta que en este caso los Necrófagos no están sujetos a la regla especial Huir (ver la sección Bestiario).

La Puerta Secreta

Una vez la arena se detiene, los Aventureros tendrán que hacer unos chequeos de Fuerza para comprobar que no hayan quedado atrapados en la arena. Sus atributos vuelven ahora a la normalidad. Si algún Aventurero explora la estancia encontrará automáticamente una puerta secreta (aunque debes de tirar unos dados para preocuparlo). La puerta está en lo alto de la estancia y se alcanza al subirse encima de la arena. Una vez todos los Necrófagos estén muertos, es una cuestión simple subir y escapar, la puerta no está cerrada con llave.

¿Y si el grupo se divide?

Si no todos los Aventureros caen en la trampa de arena, el grupo queda dividido. Como se ha descrito anteriormente, hay una antorcha en la pared que podrán coger, ¡así que no se perderán en la oscuridad y no morirán!

Los Aventureros se encontrarán probablemente en la unión de la sección en T y el corredor. Siempre puedes preocuparlos diciéndoles que ven luces acercándose en la distancia. Por supuesto, sería mucho mejor que en cuanto los Aventureros se dividan, dividas realmente a los jugadores, puedes pedirles que abandonen la Estancia donde estáis jugando en función del turno que estéis jugando, así no sabrán lo que les está ocurriendo a los otros.

Si los Aventureros que se han dividido no tienen la lámpara entonces se quedan a oscuras y no pueden salir de la estancia (pueden gritar a sus compañeros a través de la puerta). Deberán esperar a que sean encontrados por los otros Aventureros.

5 UNION EN T

La puerta secreta da acceso a un pasillo que gira a la derecha y a la izquierda. Al lado hay un armero con viejas armas y armaduras. Si un Aventurero investiga el armero y tiene éxito, lee lo siguiente:

La mayoría de los objetos no sirven para nada, se desmenuzan y convierten en polvo apenas tocarlos. En el bolsillo de un justillo de cuero encuentras, sin embargo, una resplandeciente gema pequeña.

Si identifican la gema correctamente (mediante un chequeo de Iniciativa, mejor si lo hace el Hechicero) descubren que se trata de una Joya de Energía (ver entrada 12 en la Tabla de Objetos Mágicos de la Tabla de Tesoros de Estancia para más detalles).

6 PASILLO

Este estrecho corredor tiene tres puertas que se adentran en la oscuridad.

Realmente hay una puerta secreta que lleva a la Trampa de Arena [4]. Puede ser que los Aventureros entren por la puerta secreta que hay al lado del armero, evitando así la trampa de arena. Si este es el caso, cuando exploren la sección de pasillo 6, encontrarán la puerta secreta que lleva a la trampa. Sigue las reglas de la trampa que se describieron anteriormente. Los Aventureros tendrán que escapar usando de nuevo la puerta secreta por donde entraron, la del corredor [6].

7 CUBIL DEL NIGROMANTE

Una hilera de velas de cera negra emite una luz lívida alrededor de la estancia. Hay un escritorio y encima de él un espejo. En un rincón hay una cama y una alfombra raída en el suelo. En la pared un polvoriento pergamino con un mapa y unas inscripciones y diagramas parecidos a una araña.

Los eventos en el Cubil del Nigromante dependen de la ruta que los Aventureros hayan seguido para llegar hasta allí. Si cayeron en la Trampa de Arena [4] o visitaron primero la Guarida de la momia [8] o el Almacén [9], Laranscheld ha regresado a su cubil y se ha ido, llevándose el Pergamino Mágico de Dispersión, las Botas de Velocidad y su libro con él. Esto también ocurrirá si llega antes de que los Aventureros lleguen a su cubil.

Si los Aventureros se dirigen directamente a esta estancia, antes de que Laranscheld consiga escapar, es defendido por doce Ratas Gigantes y seis Arañas Gigantes y todos los objetos están todavía aquí.

El Libro de Alberto

Este libro encuadernado con piel contiene numerosos hechizos de magia Nigromántica. En el interior de la tapa se puede leer que pertenece a Alberto Laranscheld. Está muy mal escrito y si el Hechicero supera un chequeo de Fuerza de Voluntad y un chequeo de Iniciativa por separado, puede determinar rápidamente cuántos de los hechizos de Alberto no superará, cuando se enfrenten entre ambos.

Uno de los capítulos describe lo que Laranscheld sabe de la Estrella del Alba. No conoce mucho más de lo que les dijo a los Aventureros cuando fue interrogado anteriormente. Si no le preguntaron nada, revela la información ahora y dales el Encarte 4.

Esta historia debe provocar alguna fricción entre el Enano y el Elfo, algo que debes animar pero sin que se te valla de las manos.

Este es un libro diabólico y lo mejor sería quemarlo. Si los Aventureros insisten en llevárselo verán que para nada merece la pena e incluso puede bloquearlos en el próximo Subterráneo. Además mientras el grupo lleve el libro un Evento inesperado ocurre con un resultado de 1 o 2 en la tirada de la Fase de Poder (pero no se lo digas a los Aventureros). Este libro solo puede traer el mal.

El Mapa en la pared

Si los Aventureros examinan el mapa detenidamente diles que es un estilizado diagrama del Pozo de Lucha con una línea de puntos que conduce abajo por la montaña a un calabozo profundo, marcado con una estrella. Léeles lo siguiente:

La Puerta está abierta hasta que Sangre la Luna una vez más.

Si los Aventureros superan un chequeo de Iniciativa descubrirán que esto significa que sólo tiene dos días para encontrar la Estrella del Alba y escapar del subterráneo. Esto tendrá poca importancia en la resolución de la partida, pero hará que los Aventureros se sientan presionados para concluir la aventura.



Tesoro

Los Aventureros también encuentran un Pergamino Mágico de Dispersión (objeto número 11 Objetos Mágicos en la Tabla de Tesoros de Estancia) y un par de Botas de Rapidez (objeto 31 de la misma tabla). Recuerda que si los Aventureros llegan cuando Laranscheld se haya marchado se habrá llevado con él el pergamino, las botas y el libro.

Si los Aventureros miran detrás del espejo encontrarán una bolsa con 200 Monedas de Oro. El oro está aquí aun cuando Laranscheld haya estado aquí antes que los Aventureros.

8 GUARIDA DE LA MOMIA

Poco permanece en esta estancia excepto un sarcófago adornado en un rincón, aunque es evidente que una vez este cuarto contuvo muchos tesoros como atestiguan los restos de urnas rotas, y los jarrones y cofres rotos que hay tirados por el suelo. También parece haber ocurrido algún conflicto, así lo demuestran los restos de numerosos esqueletos.

Si los Aventureros se molestan en echar un vistazo a su alrededor descubrirán que hay una espada encajada entre las losas del suelo brillando con un mágico poder. Es la Espada de Couronne (Tabla de Tesoros de Estancia número 23-24).

Si el Hechicero se molesta en verificar el sarcófago, comprobará fácilmente que tiene un aura mágica.

Si uno de los Aventureros coge la espada, seis de los Esqueletos del suelo se reaniman y una Momia sale tambaleándose del sarcófago, prepárate para atacar en la próxima Fase de Monstruos.

9 ALMACEN

La puerta que hay en la Guarida de la Momia lleva a una estancia polvorienta donde se apilaban restos de comida para alimentar al rey muerto en el más allá. Siglos después, todo está deteriorado y no ha servido para nada.

Hay 10 urnas herméticamente selladas que parecen no haber sido nunca abiertas. Los Aventureros las encontrarán si exploran la estancia con éxito.

Si los Aventureros intentan abrir las urnas necesitarán un turno entero para abrir cada una de ellas. Asegúrate de que sabes exactamente qué Aventurero está abriendo cada urna. La primera urna abierta contiene cuatro vendas.
Cada vez que se abra una urna tira en la tabla siguiente:

1 Gas venenoso. El Aventurero que abre la urna sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura.
2 Gas de la Plaga. El Aventurero que abre la urna sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Ver las reglas de Plaga.
3-4 1D6 de provisiones en conserva.
5 Dos vendas y lotes de provisiones en conserva
6 Dos pociones de curación.

10 TEMPLO DEL CAOS

Os adentráis en una gran cámara opresiva, con un altar al fondo. Las llamas crepitan en un brasero de bronce, sumergiendo la estancia en una luz resplandeciente. Es un templo del Caos, en el altar hay un ídolo de un demonio hecho en bronce. A su lado, de pie está Skabnoze el Shamán Orco que os encontrasteis antes.

Cuatro Guerreros del Caos caminan delante de las sombras, sus pesadas armaduras producen un sonido metálico. Cada uno de ellos tiene una espada que refleja la luz rojo sangre de las llamas. Uno de ellos tiene una gran cadena alrededor del cuello de la que pende una gran llave de hierro.

Cuando surgen de la oscuridad, los cuatro Guerreros del Caos dicen al unísono: "*¿Qué buscáis aquí, necios mortales?*"

Los Guerreros del Caos no están interesados en hablar con los Aventureros (a menos que pienses que alguno de ellos sea inteligente) contestan de nuevo al unísono:

"Marchaos o moriréis".

En este punto los Aventureros deben hacer un chequeo de Iniciativa intelectual. Si todos tienen éxito los Guerreros del Caos hacen los mismos movimientos que los Aventureros. El turno acaba entonces, los Guerreros del Caos no podrán atacar hasta la próxima Fase de Monstruos. Durante el combate, Skabnoze permanece al lado del ídolo lanzando hechizos a los Aventureros. Mientras esté dentro de un recuadro del ídolo, suma +1 a las tiradas para lanzar hechizos. Los Guerreros del Caos son ahora sus únicos aliados y comprende que si ellos caen, caerá con ellos.

Realmente sólo hay un Guerrero del Caos, el que lleva la llave alrededor del cuello. Hasta que no se acabe con él, ninguno de los otros puede ser matado, simplemente continúan luchando aunque sus Heridas queden reducidas a cero o por debajo de cero. Una vez que el Guerrero del Caos que lleva la llave está muerto, los otros desaparecen entre gritos de dolor.

Si los Aventureros reducen las Heridas de Skabnoze a cero, se derrumba como si hubiera muerto. Ahora pueden coger la llave que pende de su cuello. Incluso estando prácticamente muerto, Skabnoze consigue ponerse una vez más su anillo en el dedo, entonces desaparece (¿quizá para regresar en otra aventura?).

Una vez los Guerreros del Caos estén muertos, los Aventureros deben conseguir las dos llaves. Cada una de ellas encaja en las cerraduras de la gran puerta del Pozo de Lucha.

Tesoro

Si los Aventureros exploran con éxito esta estancia encuentran un hueco en la base del altar. Contiene un Amuleto del Conocimiento (objeto 53 de la Tabla de Tesoros de Estancia, Objetos Mágicos) y una Espada Sagrada (objeto 25 de la Tabla de Tesoros de Estancia). También hay un mapa que indica la ubicación exacta de la Estrella del Alba. (Los Guerreros del Caos fueron muy por delante de Laranscheld en este conocimiento).



El Mapa

El mapa confirma que la puerta del fondo del Pozo del Luchador es una puerta hechizada, creada por Laranscheld, conduce a los niveles más profundos de de Karak Azgal donde la Estrella está oculta.

El problema es que aunque Laranscheld unió la puerta con los niveles más bajos, no puede abrirla ya que no tiene lo más importante, las llaves. Los Guerreros del Caos tienen una llave, mientras la otra la tiene Skabnose. Laranscheld, después de haber sido engañado por los Guerreros del Caos en la creación de la puerta fue encarcelado en la celda del Pozo de Lucha para que no molestara mientras ellos buscaban la otra llave.

Los Aventureros que tengan las llaves deben hacer un chequeo de Iniciativa Intelectual para poder encajar las llaves en las cerraduras y abrirlas.



La Estatua del Caos

Si los Aventureros permanecen en esta estancia durante más de un turno, una vez que han encontrado el hueco y el tesoro una voz diabólica que sale de la estatua dice: *¿Quién se atreve a matar a mi campeón? Debes morir.*

Coge un marcador de Aventurero. El Aventurero es impactado por un rayo que sale de los ojos del demonio. Causa 2D6 Heridas sin modificador por armadura. Repite esta acción contra otro Aventurero elegido al azar hasta que todos los Aventureros salgan de la estancia.

Si los Aventureros atacan al demonio no hace ningún esfuerzo por moverse o luchar (después de todo es una estatua). Puede Impactarse automáticamente. Tiene Resistencia 5 y 30 Heridas para ser destruido. Sin embargo, si un Aventurero obtiene un 1 natural al Impactar, el golpe rebota y le impacta a él. Si los Aventureros destruyen al demonio, este salta en mil pedazos, revelando una joya única en su interior cuyo valor es de 800 Monedas de Oro. Si los Aventureros deciden no perder Heridas, obviamente no destruirán el demonio.

Regresando al Pozo de Lucha...

Si los Aventureros aún no han derrotado a Laranscheld el Nigromante en este punto, él los embosca en el Pozo de Lucha a su retorno. Tiene consigo su libro, las Botas de Velocidad y el Pergamino Mágico de Dispersión además de 30 Monedas de Oro. Le acompañan doce Ratas Gigantes, los seis Murciélagos Gigantes de su Cubil (estancia 7) más seis Necrófagos que acaba de convocar.

Cada turno intentará lanzar un hechizo nigromántico. Tira en la siguiente tabla para ver si lo consigue:

1. Intentando realizar los complicados gestos necesarios para lanzar un conjuro, Laranscheld tropieza con su capa y cae al suelo. No puede hacer nada más en este turno excepto levantarse.

2. Una llamarada de luz y una nube de humo llenan la estancia, accidentalmente convierte a uno de sus secuaces en un conejo blanco. Si hay una Rata Gigante viva a su izquierda será la Rata. Si no hay Ratas Gigantes vivas a su izquierda será un Murciélago Gigante.

En su defecto, un Necrófago. Si no hay a su izquierda ninguno de estos Monstruos, Laranscheld se convierte a sí mismo en un conejo blanco y brincando se aleja miserablemente en la oscuridad.

3. Con un gesto teatral, Laranscheld invoca a los poderes oscuros para que le concedan una Espada de Poder. Su mano se sumerge en un halo de oscuridad, entonces aparece blandiendo triunfalmente un... ramillete de flores. Él grita *"No, no, una Espada de Poder".*

4-6. Laranscheld lanza con éxito un hechizo Nigromántico. Tira en la Tabla de Hechizos Nigrománticos del Bestiario.

Una vez Laranschel esté muerto, los Aventureros pueden usar las dos llaves para abrir la Puerta al Vacío del fondo del foso.





La Puerta al Vacío en el Pozo de Lucha

Esta puerta late con el poder del mal cuando los Aventureros se acercan. Las llaves encajan perfectamente, revelando un oscuro túnel que conduce hacia abajo cuando se abre. El túnel parece estar hecho de pura oscuridad. Desde el fondo unas desgarradoras voces llaman a los Aventureros y el suelo vibra y sangra.

Si los Aventureros deciden no entrar, la aventura ha terminado. No hay ninguna otra manera de acceder a los niveles más profundos de Karak Azgal. Después de permitirles vagar alrededor durante algún tiempo, déjales claro que tienen la opción de entrar ahora o abandonar. No les digas qué es mejor, simplemente ofréceles esta opción.

Una vez que un Aventurero entra, retira su miniatura del tablero pero no digas nada más.

Una vez que todos hayan entrado, lee lo siguiente:
Cuando te adentras en la oscuridad no parece haber un camino por el que seguir y retroceder es imposible. Frío. Tu nombre es susurrado en la oscuridad. Es entonces cuando comprendes que ¡vas a morir en este ominoso lugar!

Ahora cierra el Reglamento, y empieza a recoger las cosas. Es ideal dejar pasar un tiempo, hasta la próxima reunión, para que los jugadores averigüen qué es lo que ha ocurrido con ellos. Si los jugadores insisten en continuar ahora, por lo menos descansa y toma una taza de café antes de empezar la próxima aventura.

· SUBTERRANEO 3 – ABISMO DE LAS TINIEBLAS ·

Esta Aventura es la última parte de la campaña Muerte en Karak Azgal. Cuando finalice los Aventureros deben estar listos para subir a Nivel de Combate 2. Inicia la partida recordando a los Aventureros que se perdieron cuando fueron lo suficientemente estúpidos al poner un pie... a continuación léeles el siguiente texto:

Un viento helado agarrota tus extremidades. Horribles aullidos resuenan en la oscuridad. Desorientado, intentas caminar hacia delante, el tiempo corre sin sentido, los minutos parecen días, y los días años. De pronto todo parece volver a la normalidad, junto con una preocupante sensación de un rápido movimiento descendente...

Permite a los Aventureros reflexionar unos instantes antes de continuar...

Pasan unos instantes. Poco a poco aparece una oscura luz que crece rápidamente. Tras unos segundos caes violentamente contra el suelo de un túnel, en algún lugar de las cavernas más profundas de Karak Azgal.

De algún modo, esta estancia en el vacío ha restaurado las Heridas de todos los Aventureros. Sin embargo cuando se
golpea contra el suelo, cada Aventurero sufre 1D6 Heridas sin modificador por armadura.

EVENTOS INESPERADOS

Si un Evento Inesperado ocurre mientras los Aventureros exploran el Subterráneo Tres de Karak Azgal, tira en la Tabla de Eventos de Subterráneo del Libro de Jugar a Rol. Todos los Eventos Inesperados del Subterráneo Tres son eventos especiales en lugar de encuentros con Monstruos.

1 TUNEL

Coloca una sección de pasillo tal y como se indica en el Mapa Tres. Comenzando por el líder del grupo, permite a los jugadores colocar sus Aventureros en los cuatro recuadros centrales del pasillo, mirando a hacia cualquier dirección. Ya estás listo para iniciar el primer turno.

Este túnel es una trampa mágica muy simple. Siempre que los Aventureros exploren una de las puertas, coloca una sección de pasillo a medida que avanzan hacia delante, creando un pasillo interminable. Si te quedas sin secciones, quita la pieza del final y colócala de nuevo en la parte que van a explorar los Aventureros. El pasillo es un lazo mágico sin fin, que sigue y sigue eternamente. Si los jugadores no lo deducen, sus Aventureros están condenados a caminar por la misma sección una y otra vez. Los jugadores pueden darse cuenta de esto de varias maneras:

Si uno de los Aventureros se queda rezagado y no mueve a la sección recientemente explorada, verá a los otros Aventureros "llegar" a través de la puerta opuesta.

Alternativamente, puedes realizar un chequeo de iniciativa cuando ellos mueven. Si superan el chequeo, ven el resplandor de su propia linterna en la puerta contraria. Si esperan al acecho, no ocurre nada. Si caminan hacia la luz, esta retrocede ante ellos. ¡No pueden entonces tardar mucho tiempo en deducir lo que está pasando!

La única forma de salir de este pasillo es encontrar la puerta secreta. Esto requiere el resultado de un 6 natural al explorar.

La Puerta Secreta

Una vez que los Aventureros han encontrado la puerta secreta, colócala en el tablero y lee lo siguiente:

Esta puerta se abre fácilmente, una turbulencia de aire fétido y caluroso sale hacia el corredor trayendo una fina capa de polvo con él.

2 CORREDOR

Hay tres puertas en este corredor: una en línea recta, una a la derecha y otra a la izquierda. La puerta de enfrente es de bronce y tachonada con hierro. Las puertas de los lados son de madera con simples bisagras de latón.

La puerta de enfrente está cerrada con llave. Si los Aventureros insisten en intentar forzar la puerta cerrada con llave, permíteles hacer un chequeo de Fuerza y tira tú los dados. Cualquiera que sea el resultado diles que han fallado. Forzar la puerta requiere un turno completo y pueden intentarlo un máximo de dos Aventureros al mismo tiempo. Cuando intentan forzar la puerta activan una ballesta trampa. Coge un marcador de Aventurero para determinar a cuál de los dos Aventureros más cercanos impacta la ballesta. Ese Aventurero sufre 1D6+2 Heridas. La flecha está envenenada, y si ve reducido su atributo de Heridas a cero debe hacer un chequeo de Resistencia inmediatamente. Si falla, aun cuando sane sus Heridas, sufrirá un modificador de -1 a su Fuerza permanentemente. (Ver Veneno en la sección Bestiario).

La puerta de la derecha conduce a la estancia 3, el Círculo Mágico. La puerta de la izquierda conduce a la estancia 10, la Morada de Grimcrag.

3 CIRCULO MAGICO

Una misteriosa luz baña esta estancia. En el suelo hay pintados unos símbolos arcanos mágicos. La Estancia apesta con un abrumador hedor a descomposición.

Tira en la siguiente tabla para determinar lo que contiene esta estancia:

1 – 3 1D3 Garrapatos Cavernícolas
4 – 6 1D3 Garrapatos Cavernícolas y Pastores Garrapatos

Espera a que todos los Aventureros hayan entrado a la estancia, para a continuación decirles que escuchan un ruido sordo. De repente, el techo que hay encima de la puerta por la que entraron se derrumba. Bloqueando completamente el camino de regreso.

Coloca el Marcador de Derrumbamiento en los cuatro recuadros que hay delante de la puerta. Cualquier Aventurero que se encuentre en uno de estos recuadros, cuando se produce el derrumbamiento sufre 2D6 Heridas y se mueve a uno de los recuadros adyacentes al marcador (pero dentro de la estancia). El objetivo aquí es que todos los Aventureros estén en la Estancia y su ruta de regreso se encuentre bloqueada.

Una vez que todos los Monstruos estén muertos y todos los Aventureros se encuentren en la estancia lee en voz alta lo siguiente:

En un rincón de la estancia, junto a la puerta de enfrente, puedes ver un montón de objetos.

Coloca los marcadores tal y como se muestran en el mapa. Durante la próxima Fase de los Aventureros estos moverán probablemente hacia los objetos. Si los Aventureros examinan el montón de objetos, encuentran lo siguiente:

Pergamino:
En blanco y aparentemente inservible. Si el Hechicero lo examina automáticamente determina que es mágico.

Bolsa Roja:
Contiene 200 Monedas de Oro.

Daga:
Ornamental, con una vaina enjoyada. Si el Hechicero examina la daga determina automáticamente que es mágica. Cualquier Aventurero que examine la daga (utiliza las reglas "Identificar" de la sección Nuevas Acciones de los Aventureros con un +1 al realizar el chequeo), notifica que en el pomo hay una pequeña joya y que en su interior puede verse un pequeño Enano enfurecido. Los Aventureros observan que se trata del alma de Grimcrag Grunnson, encarcelada mediante poderosa hechicería. La daga tiene un valor de 100 Monedas de Oro, pero no sirve para utilizarla en combate.

4 ESQUINA
En las secciones 4, 5 y 6 no ocurre ningún Evento Inesperado, aun cuando salga un 1 en la tirada de la Fase de Poder. Que esto no te detenga para lanzar algunos dados a escondidas y así mantener a los Aventureros preocupados...

5 ESTANCIA DEL POZO
En el centro de la estancia hay un pozo en el suelo, con una cadena colgando hacia su oscuro interior. En un rincón hay una reja de hierro forjado, de la que emana un horrible olor. Enfrente, un cofre de piedra del que sale un vapor verdoso. No hay ninguna otra salida en esta estancia.

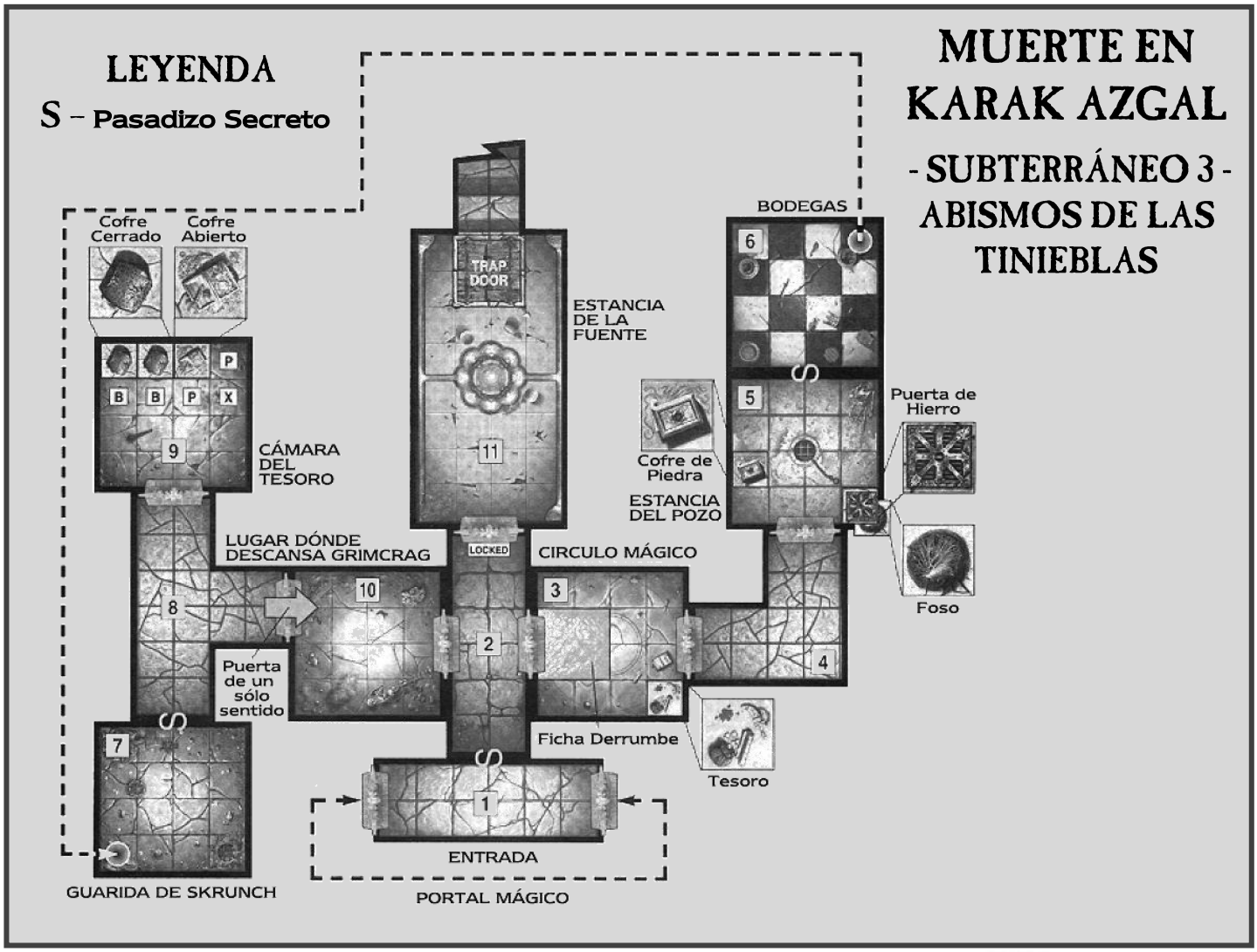
Tan pronto como los Aventureros entren en esta estancia, son emboscados por siete Hobgoblins que acechan entre las sombras.

Mientras el último Hobgoblin muere o se escabulle en la oscuridad, grita lo siguiente:

¡Moriréis en el agua!

Una vez los Hobgoblins estén muertos, los Aventureros pueden explorar la estancia. Al principio de la Fase de Aventureros tras haber matado a los Hobgoblins, los Aventureros pueden ponerse encima y explorar un objeto por turno.

Si los Aventureros declaran explorar la estancia en su conjunto, permite al Aventurero que ha declarado la exploración, realice un chequeo de Iniciativa con un modificador de +1.



La Reja de Hierro

Puede ser levantada con éxito superando un chequeo de Resistencia. Sólo un Aventurero puede intentarlo cada vez. Una vez levantada, revela un pozo de lodo pegajoso verde que cubre diversos objetos. El olor es insoportable. Si los Aventureros intentan sacar algún objeto del lodo, descubren que se trata de huesos humanos (cráneos, costillas, etc.). El limo es sumamente corrosivo y cualquiera que lo toque sufre 1 Herida sin modificadores por Resistencia o armadura. Una vez los huesos son recogidos, el Aventurero ya no sufre más Heridas. Cuando son inspeccionados (para lo que habrá que superar un chequeo Intelectual), el Aventurero comprueba que los huesos están marcados con símbolos arcanos indescifrables.

El Cofre de Piedra

En cuanto la tapa del cofre es levantada, cada Aventurero debe superar un chequeo de Iniciativa "físico" para evitar una trampa. Si un Aventurero no lo supera, queda envuelto en unos vapores tóxicos que salen del cofre y sufre 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura. Si lo supera, consigue aguantar la respiración hasta que los nocivos vapores se hayan disipado. En el cofre hay los siguientes objetos de tesoro. Los Aventureros tendrán que identificar los objetos si quieren saber lo que son:

Espada de Tesoro
(Objeto 35 de la Tabla de Tesoros de Estancia, Armas y Armaduras).
Casco del Visionario
(Objeto 45 de la Tabla de Tesoro de Estancia, Armas y Armaduras).
Amuleto de Furia
(Objeto 13 de la Tabla de Tesoros de Estancia, Objetos Mágicos).
Capa de Invisibilidad
(Objeto 23 de la Tabla de Tesoros de Estancia, Objetos Mágicos).

En el fondo del cofre, envuelta en un pedazo de tela y teñida con una sustancia negra, hay una piedra parecida al carbón. (Nota – ¡Se trata de la Estrella del Alba! Ha sido cubierta con esa sustancia oscura para evitar que los Monstruos se quemen al tocarla).

La Cadena y el Pozo

Es importante que como Director de juego intentes que los Aventureros investiguen primero la Reja y el Cofre. Si intentan investigar primero el Pozo, haz que una rata corra por encima del cofre para atraer su atención (o cualquier otro dispositivo similar para distraerlos).

Si uno de los Aventureros intenta tirar de la cadena que hay en el pozo debe superar un chequeo de Resistencia con un modificador de -1 en la tirada de dados. Cada Aventurero que se sume a tirar de la cadena agrega un modificador de +1 a la tirada de dados.

Si fallan (y tú debes asegurarte de que fallan el primer intento) lee lo siguiente en alto:

Parece que al final de la cadena hay algo muy pesado, pero necesitarás una gran cantidad de fuerza para moverlo.

Permíteles intentarlo de nuevo por todos los medios. Si superan el chequeo de Resistencia lee lo siguiente en alto:

La cadena cede de repente, y lo que queda de ella sube como un látigo hacia arriba. La puerta por la que se entrasteis se cierra de golpe. Con un estruendo enorme, una gran columna de agua y espuma se alza hasta el techo. La Estancia comienza a inundarse...

Los Aventureros tienen ahora dos turnos para encontrar la puerta secreta, explorando la estancia, y escapando al cuarto adyacente, mientras cierran la puerta tras ellos. Si no lo consiguen morirán ahogados. Claro que si te sientes generoso, puedes permitirles un turno extra siempre que consigan nadar y antes de que la lámpara se apague debido al agua. Puede que sea necesario que les ayudes en este punto ¡pero siempre manteniendo la tensión!

6 BODEGAS DE CERVEZA

Te encuentras en una oscura y sombría estancia llena de cajas y el hedor de barriles de cerveza barata impregna el aire. Aparentemente no hay ninguna otra salida más, que la estancia inundada de al lado.

Esta estancia no está vigilada por Monstruos y no ocurren Eventos Inesperados (pero no les digas esto a los jugadores; si el Hechicero saca un 1 en la tirada de la Fase de Poder, realiza tú otra y sonríe de forma diabólica). La puerta de esta sala es resistente al agua y, una vez cerrada, protege a esta área de las inundaciones.

Independientemente de lo duro que investiguen los Aventureros, no encontrarán ninguna puerta secreta. Sin embargo, escondidos en un pequeño hueco de un rincón hay un montón de huesos. Cuando los investigan, los huesos tienen las mismas marcas que los hallados en la estancia 5. Superando un chequeo de Fuerza de Voluntad (el Hechicero no tiene modificadores, el Enano tiene -1, el Elfo tiene -2 y el Bárbaro -3), un Aventurero puede detectar una fuerte aura de magia negra alrededor de los huesos.

Los Barriles

Todos los barriles están llenos de una cerveza muy fuerte. Los Aventureros pueden emborracharse si les apetece (el Bárbaro debe superar un chequeo de Fuerza de Voluntad para evitar beber algunos tragos) y ponerse ebrios durante 2D6 turnos. Sólo les toma un turno abrir un barril y beber suficiente cerveza como para emborracharse, (lo dicho, ¡la cerveza es muy fuerte!). Si los Aventureros llevan a cabo esta estúpida acción, eres libre de generar Eventos Inesperados después de todo. Mientras los Aventureros están bebidos los Aventureros aplican un modificador de -1 a la tirada para Impactar, mientras los Monstruos aplican modificador de +1.

Los Huesos

Los huesos son la clave para salir de esta estancia. Echando unos huesos en el montón que ya hay en la estancia se crea un portal mágico. Si los Aventureros han traído consigo unos huesos de la Estancia del Pozo [5] pueden pensar echarlos al montón. Si no recogieron un cráneo o dos, en su búsqueda por esta estancia lee la siguiente información adicional:

Buscando por la estancia, encuentras un trapo sucio que envuelve un fémur humano.

Si los Aventureros no captan la idea diles lo siguiente:

Parece como si algunos de los huesos de la estancia estén aquí desde hace mucho más tiempo que otros, los de la parte superior del montón están menos deteriorados que los de abajo.

O tal vez...

Al borde del hueco hay inscritos unos símbolos rúnicos como los que se pueden observar en los huesos.

Si aun así los Aventureros no son capaces de deducir lo que tienen que hacer lee lo siguiente...

Inspeccionando más detenidamente el montón de huesos que hay en el rincón hay un hueco que más o menos coincide con el que llevas encima.

Cuando los Aventureros ponen los huesos en el montón, lee en alto el siguiente texto.

Cuando colocas los huesos en el montón, una profunda vibración llena el aire y una especie de negrura se forman en el rincón. Cuando se aclara, aprecias que una trampilla se ha creado en el suelo.

La Trampilla

La trampilla no está cerrada con llave y al tacto parece un poco insustancial. Se abre fácilmente, revelando una estrecha chimenea, con una cuerda que desciende hacia la oscuridad.

Un jugador tiene que declarar simplemente que su Aventurero pasa por la trampilla y empieza a descender con la ayuda de la cuerda hacia abajo. Una vez que el Aventurero entra en el agujero, quita la miniatura del tablero, ponlo a un lado y entrega al jugador el Encarte 5.



Cada jugador debe decidir si su Aventurero entra en el agujero o no, aunque como no hay otra forma de salir de allí no le queda otra opción más que bajar.

Cada vez que un Aventurero entra en el agujero, dale un encarte a ese jugador. Cuando el último jugador entre a su Aventurero, revela lo siguiente:

Tras unos minutos de descenso, sales por el techo de una estancia, la cuerda termina a unos centímetros del suelo.

Pon a los Aventureros en la nueva estancia, Estancia 7, en el orden en que entraron en el agujero. Si los jugadores no comprenden que han atravesado un portal mágico, deben superar un chequeo de Fuerza de Voluntad para poder pasar a través de él.

7 GUARIDA DE SKRUNCH

Cuando coloques esta sección de tablero, hazlo de forma que no quede claro cómo se une con las otras secciones de tablero, en esta fase no está claro dónde están los Aventureros respecto a la otra parte del subterráneo al llegar a través del "teletransportador". Estate preparado para mover el tablero junto a las demás secciones más adelante, como muy pronto cuando los Aventureros localicen el vínculo entre ellas.

A medida que desciendes a esta estancia, una cortina de humo llena tus fosas nasales. Te das cuenta de que estás en la guarida de algún Monstruo. Los furiosos gruñidos que se oyen a tus espaldas así lo confirman. Segundos después sois atacados por unos orcos.

Los Aventureros aparecen en la estancia al comienzo de la Fase de Poder. Los Orcos de la estancia están al acecho y emboscan a los Aventureros de inmediato (ver Bestiario). Los Monstruos son los siguientes:

- 6 x Orcos Salvajes con arcos.
- 1 x Chamán Orco Salvaje.
- 1 x Orco Negro (Skrunch) con un Objeto Mágico, un Arma Mágica y una Armadura Mágica.

Los Orcos Salvajes y el Chamán Orco se colocan lo más lejos de los Aventureros para atacar a distancia. Skrunch por otro lado, queda trabado en combate de forma inmediata. Una vez que todos los Orcos están muertos, los Aventureros obtienen el oro más un objeto de tesoro de estancia.

En un rincón de la estancia hay una pequeña mesa con unos rudos bocetos, además de una nota que estaba a punto de ser entregada a unos aliados desconocidos de los Orcos. Dales a los jugadores el Encarte 6. La mayoría de las otras hojas de papel que hay en la mesa están en blanco. Las pocas que no lo están contienen nuevos diseños de armas y hechizos Orcos.

Si un Aventurero busca cuidadosamente en la mesa, que tomará un turno completo, encontrará un pequeño frasco con un líquido amarillo con una etiqueta en la que se lee: "Pintura ANTI INVISIBILIDAD".

Los Orcos están utilizando tinta invisible para enviar mensajes a sus aliados y a sus líderes. Si los Aventureros toman algunas de las páginas en blanco y aplican pintura encima de las hojas, verán como aparecen unos mensajes. Son para enviárselos a un Señor de la Sangre de Khorne y describen los planes para la invasión del Imperio y acabar con los reinos de los hombres. También sugieren que en los niveles más profundos de estas estancias hay una Puerta del Caos, que conecta con el Reino del Caos y los Desiertos del Norte. Al parecer una gran invasión tiene previsto utilizar la puerta.

Skrunch y sus chicos estaban preparando una cabeza de puente y averiguando que otros Monstruos (y posibles aliados) se escondían en Karak Azgal. Si los Aventureros lo recuerdan, ellos tienen un pergamino en blanco que recogieron en la estancia 3, el Círculo Mágico. Si aplican pintura al pergamino verán dibujada una joya parecida a un cristal denominada "La'Strella" y tres hechizos aparecen.

El primer hechizo explica cómo retener la gema en la oscuridad. (Sí, el trozo de carbón de la estancia 5 es la Estrella del Alba. Cualquier Aventurero que supere un chequeo de Iniciativa con un modificador de -2 se da cuenta de esto).

El segundo hechizo explica cómo capturar el alma de una criatura. (Sí, el alma de Grimcrag está en el pomo de la daga que los Aventureros encontraron en la estancia 3. Cualquier Aventurero que supere un chequeo de Iniciativa con un modificador de -2, se da cuenta de esto).

El tercer hechizo es una invocación para abrir una puerta mágicamente con llave. (Sí, la puerta cerrada con llave de la estancia 11. Cualquier Aventurero que supere un chequeo de Iniciativa con un modificador de -2, se da cuenta de esto).

No permitas a los Aventureros que averigüen todo esto fácilmente. Trata de que los jugadores piensen por sí mismos, utilizando los diferentes chequeos como último recurso.

Es probable de que al enterarse de que el carbón contiene la Estrella de Alba intenten romperlo. Esto es imposible. Tras superar un chequeo de Fuerza de Voluntad el Hechicero comprende que sólo magias poderosas pueden liberarlo.

8 CRUCE EN T

Cuando los Aventureros entran en este lugar coloca las puertas como se indica en el mapa. Sin embargo, la puerta que conduce al lugar de descanso de Grimcrag, sólo se abre hacia fuera y desde el otro lado parece una pared de piedra.



9 CAMARA DEL TESORO

Esta estancia tiene un suelo de piedra arenisca y está iluminada con la débil luz de unas antorchas, en la pared del fondo, alineados uno al lado del otro hay tres cofres de tesoro. Uno de ellos está abierto y muestra destellos de oro.

La estancia está custodiada por siete Snotlings. Además, una vez que todos los Aventureros han entrado en la estancia, seis arqueros Goblins aparecen en el cruce en T detrás de los ellos, alineados de manera que estén lo más lejos posible de los Aventureros, de forma que sean capaces de dispararles.

Una vez que todos los Monstruos estén muertos, los Aventureros pueden coger el oro de la forma habitual. Sin embargo, no consiguen ninguna carta de Tesoro.



Los cofres de tesoro están custodiados por numerosas trampas. Los recuadros que contienen un pozo están marcados con una "P", mientras que los que contienen un bloque de piedra están marcados con una "B". Si un Aventurero pisa uno de estos recuadros debe superar un chequeo de Iniciativa, si no lo supera sufre 2D6 Heridas, ya que es aplastado por un bloque o cae a plomo en un pozo. Se necesita superar un chequeo de Resistencia por parte de los demás Aventureros para sacar a la víctima de esta difícil situación. Necesitarán una cuerda si cae en un pozo. Los Snotlings son demasiado ligeros como para activar las trampas.

Si el Aventurero consigue evitar la trampa, salta hacia el recuadro donde empezó su movimiento.

La única manera de conseguir el tesoro es caminando en diagonal hacia el cofre abierto entre los dos pozos por el recuadro marcado con una "X". Cualquier Aventurero que intente esta acción debe superar un chequeo de Iniciativa para comprobar si es lo bastante ágil para evitar caer en uno de los pozos. Si tiene éxito, una vez al lado del cofre puede pasar el tesoro a sus compañeros. Los Aventureros pueden mover por encima de los cofres. El cofre abierto contiene:

- 500 Monedas de Oro
- Piedra del Alba (Tesoro de Estancia Objetivo, objeto 21)
- 2 Espadas de Perdición (Tesoro de Estancia Objetivo, objeto 42)
- Escudo Encantado (Tesoro de Estancia Objetivo, objeto 61)

Se necesita un turno entero para abrir cada uno de los cofres. Los cofres no están cerrados, simplemente son muy pesados. El Aventurero que intenta abrirlos debe investigar antes si hay alguna trampa (superando un chequeo de Iniciativa con -1 a la tirada), cuando abre el cofre debe superar otro chequeo de Iniciativa "intelectual" con un modificador de -2 en la tirada o estallará una bomba incendiaria que envuelve toda la Estancia. Esto causa 1D6 Heridas, sin modificadores por Resistencia o armadura a todos los que se encuentren en la estancia.

Después de hacer estallar una bomba incendiaria, cuando el humo se disipa el cofre está hecho pedazos y su contenido está disperso por toda la estancia. Ahora cada Aventurero puede buscar el oro tal y como se indica en las tablas de tesoro.

10 LUGAR DE DESCANSO DE GRIMCRAG

Los Aventureros pueden encontrar esta estancia si al principio del juego giran a la izquierda en el corredor [2] en lugar de ir a la derecha. Si es así, la siguiente descripción sigue siendo la misma, ¡pero significará mucho menos! Por supuesto, si este es el caso no sabrán nada de la puerta secreta por la que entrarán en esta estancia más adelante...

Si los Aventureros entran en esta estancia a través de la puerta secreta de la unión en T [8] puedes sujetar ahora todas las secciones de tablero para crear al completo el mapa.

Esta estancia contiene un extraño bloque de hielo, en su interior muestra a un Guerrero Enano gruñendo, sostiene una gran hacha como si quisiera golpear a una feroz bestia. Dos goblins que corren hacia la puerta también están congelados. Inequívocamente se trata de Grimcrag Grunnson convertido en piedra mediante algún hechizo, no está completamente muerto, como se pensaba.

La primera vez que los Aventureros entran en esta estancia, son atacados por 2D6 Murciélagos Gigantes.

La Estatua Congelada de Grimcrag

Grimcrag sólo puede ser liberado de su prisión de hielo si uno de los Aventureros le golpea con la daga que encontraron en la estancia del Círculo Mágico [3]. Tanto la daga y la joya que contiene el alma de Grimcrag se hacen añicos en el momento del impacto, provocando que la piedra cruja y se desmorone. En unos instantes aparece un orgulloso Guerrero Enano donde antes había una estatua gris. Si los Aventureros entran en esta estancia al principio del juego no tendrán la daga y no tendrán ni idea de lo que tienen que hacer. Explica lo que hay en la Estancia de forma misteriosa. La estatua no puede ser dañada o movida de ninguna manera.

Una vez que Grimcrag es reanimado, rudamente les da las gracias a los Aventureros y les pregunta qué es lo que están haciendo en un sitio tan peligroso. Aunque los Aventureros son obviamente muy valientes, no son tan poderosos Guerreros como Grimcrag y por lo tanto están en grave peligro.

"¿No sabéis que hay Basiliscos que os convertirían en piedra con una sola mirada y Dragones que pueden quemaros con su aliento?" Grimcrag pregunta, mientras explica que fue capturado por magia Orca, cuando estaba a punto de acabar con unos cuantos Goblin más.

Explicáis que Ungrun Grunnson ha muerto mientras buscaba el hacha y la Estrella del Alba. Es comprensible el dolor de Grimcrag al enterarse de la muerte de Ungrun y los planes de invasión de las hordas del Caos declarando lo siguiente:

"Habéis hecho bien en llegar hasta aquí y rescatarme de una eternidad convertido en piedra, ahora debo devolver la Estrella a mi clan y recuperar el Libro de Agravios, y de esta manera acabar con la disputa que dura ya cinco años con los Elfos y restaurar nuestro honor. Estamos en deuda con vosotros".

Si los Aventureros le han contado la historia entera, él también les dice lo siguiente sobre la puerta cerrada que hay al final del pasillo 2.

"*La invocación que hay en el pergamino que encontraron, abre la puerta que está cerrada" Comenta, mientras tira de su barba severamente: "terroríficos peligros aguardan tras esa puerta, yo he de volver a la luz del día para reemplazar lo que fue robado. Ustedes, valientes Aventureros tiene la opción de atravesar la puerta maldita o si así lo deseáis seguirme fuera"*

Atravesando la Puerta

Si los Aventureros atraviesan la puerta lee lo siguiente:

A medida que os acercáis a la puerta, Grimcrag introduce su mano en su bolsa y saca cuatro pociones. "Esto restaurará vuestras Heridas", dice. "Las necesitaréis creedme". Yo quizás me dirija a mi muerte, pues peligroso es el camino que me espera hasta alcanzar la comodidad de la luz del día. Espero que nos podamos reunir algún día en mejores circunstancias".

Él se adentra entonces hacia la oscuridad, mientras el ligero brillo de su hacha le ilumina.

Las pociones son pociones de curación y restauran todas las Heridas a cada uno de los Aventureros, además añade permanentemente una Herida a su atributo de Heridas Iniciales. En la Fase de los Aventureros del próximo turno los Aventureros pueden leer en alto la invocación mágica que encontraron en la estancia 7. Esto abre la gran puerta de la estancia 11, la Cámara de la Fuente.

Siguiendo a Grimcrag

Si los Aventureros siguen a Grimcrag, lee en alto lo siguiente:

Grimcrag Grunnson va en vanguardia hacia un poderoso reino infernal repleto de Monstruos, Guerreros y Hechiceros. Aunque en su corazón ansía acabar con el infierno que ocupa la ciudad Enana de Karak Azgal, sabe que la Estrella del Alba ha de devolverse. Entonces y sólo entonces podrá volver y vengarse de los asesinos de Ungun Grunnson, su padre.

Él también tiene que pensar en la vida de los valientes Aventureros que lo salvaron, aun yendo en contra de su valiente espíritu, él conduce a los Aventureros a través de un largo y olvidado pasadizo, evitando a los peores Monstruos, hasta finalmente salir a la luz del día.

Una vez en el exterior, los Aventureros son conducidos a los salones del clan Grunnson, donde son tratados como héroes. Cada uno es recompensado con un objeto mágico de gran renombre (un objeto de la tabla de Tesoros de Estancia Objetivo). Varios mensajeros son enviados a los Elfos para comunicarles que han recuperado la Estrella del Alba y pronto les será devuelta. Lo único que ensombrece este regocijo es la falta de venganza de Ungrun Grunnson y la amenaza por parte de las hordas del Caos que se cierne sobre el Imperio...

Los Aventureros ahora son libres de viajar a un Asentamiento, gastar su oro y entrenarse. Y de esta manera termina su aventura. Si lo deseas, puedes continuar la historia haciendo que los Aventureros sean transportados mediante brujería a la estancia del final de la aventura (La Estancia de la Fuente), después de que hayan terminado su

entrenamiento. Por otra parte, quizás te vengan a la mente muchas ideas para nuevos subterráneos y así continuar con las aventuras de este grupo de Héroes.

11 ESTANCIA DE LA FUENTE

Esta estancia es larga y estrecha, el goteo del agua provoca un melódico sonido. Al fondo, una gran trampilla se hunde en el suelo.

En cuanto los Aventureros entren en la estancia, la trampilla se abre y tres Minotauros salen por ella, cargando contra los Aventureros. Cuando los Aventureros acaban con los Minotauros reciben el oro y el tesoro de la forma habitual. Los Aventureros tienen ahora la opción de marcharse o bajar por las escaleras e investigar la fuente. No les digas a los Aventureros si el agua es potable o no, deja a los Aventureros que lo piensen.

Cada Aventurero que bebe de la fuente recupera todas su Heridas iniciales. Los Aventureros pueden coger un poco de agua si así lo desean (asume que cada Aventurero tiene una pequeña cantimplora) suficiente para curar 1D6 Heridas en la próxima aventura. Si los Aventureros deciden ahora que es el momento de seguir a Grimcrag pueden intentarlo. Pueden volver hasta el pasillo 1, pero una vez más quedan atrapados en la trampa del lazo mágico.

Grimcrag, obviamente, portaba algunos objetos para disipar esta trampa mediante algún conjuro. Los Aventureros no tienen otra opción que bajar por la trampilla de la Estancia de la Fuente.

Hacia la oscuridad

Los pasos son largos y sinuosos, llevándolos hacia los subterráneos más profundos de las montañas. ¿Quién sabe hacia dónde se dirigen los Aventureros?

Ciertamente, yo no, ya que este es el final de la aventura. Ahora te corresponde a ti escribir tu propia aventura si deseas escribir la historia.

¿Qué ocurre a continuación?

¿Los Aventureros encuentran el reino de los Guerreros del Caos? ¿Quién es el Señor de la Sangre de Khorne? ¿Los Aventureros verán a Skabnoze de nuevo? Si Laranscheld sigue vivo, ¿se reunirán los Aventureros de nuevo con él? ¿Escapó Grimcrag, o le capturaron de nuevo las fuerzas del mal junto con la Estrella del Alba? ¿En ese caso, por qué? Quizás prefieras que los Aventureros entrenen ahora para subir al Nivel de Combate 2 (¡una buena idea en este momento!) Estas preguntas se han dejado por responder para que tú, como Director de juego, las puedas responder.

Ahora los Aventureros han acabado la primera parte de esta historia, que tiene un gran número de opciones. Depende de ti hacia dónde van los pasos si quieres que la historia continúe, siguiendo las pautas marcadas en este libro y explorar nuevos reinos y tesoros. Cualquier cosa que decidas hacer, sin embargo, será una buena idea que los Aventureros visiten algún Asentamiento lo antes posible, para descansar de tanta acción implacable y entrenen para subir un Nivel de Combate.

Quizás los pasos les lleven a Middenheim, a través de una puerta del Caos, una ciudad en el extremo oeste del Imperio, situada en la cima de una montaña, donde los Aventureros podrán reponer su equipo y entrenar, pero antes deberán avanzar por los espléndidos salones (y sin duda muy peligrosos) de Karak Azgal, mientras un giro del destino les hace salir en la ciudad de Middenheim...

Raza y Tipo	M	HA	HP	F	R	H	I	A	ORO	Arm.	Daño	Reglas Especiales
Subterráneo Uno: La Guarida de Skabnose												
Minotauro	6	4	4+	4	4	15	3	2	440	-	2	Miedo 5.
Snotling	4	1	-	1	1	1	1	1	10	-	S	Emboscada A; Atacar en tropel.
Goblin Guerrero	4	2	5+	3	3	2	2	1	20	-	1	Armados con arcos [1-3] Armados con lanzas [4-6] (Combate en filas).
Orco Guerrero	4	3	4+	3	4	3	2	1	55	-	1	Armados con arcos [1-3] Armados con espadas [4-6].
Araña Gigante	6	2	-	S	2	1	-	1	15	-	1	Telarañas (1D3).
Skabnose	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	-	1	Especial.
Subterráneo Dos: Pasadizos de la Muerte												
Alberto Laranscheld	4	3	5	3	3	11	3	1	250	-	1	Ver texto principal para reglas de magia; Resistencia Mágica 6+; Regeneración 1D6
Necrófagos	4	2	-	3	4	4	3	2	80	-	1	Huir; Miedo 4.
Esqueletos	4	2	5+	3	3	5	2	1	80	-	1	Armados con arcos [1-3] (F3) Armados con espadas [4-6]; Miedo 5; Regeneración 1
Momias	3	3	-	4	5	40	3	2	450	-	2	Miedo 7; Putrefacción de la Tumba (1D3)
Guerreros del Caos	4	6	1+	4	4	12	6	2	240	2	1	-
Subterráneo Tres: El Abismo de las Tinieblas												
Garrapatos Cavernícolas	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Nunca Trabado; Ataque Salvaje de Garrapato.
Garrapatos Cavernícolas Entrenados	S	4	-	5	3	3	5	2	200	-	1	Nunca Trabado.
Pastores de Garrapatos	4	2	5+	3	3	2	2	1	25	-	1	Manada de Garrapatos.
Hobgoblin	4	3	4+	3	3	4	2	1	50	1	1	Emboscada Mágica A; Huir.
Orco Salvaje	4	3	4+	3	4	5	2	1	65	S	1	Armados con arcos (F4); Tatuajes 6+
Shamán Orco Salvaje	4	3	4+	3	5	16	3	1	590	S	1	Magia Orcos 1; Resistencia Mágica 6+; Arma Mágica; Tatuajes 5+
Skrunch	4	4	4+	4	4	7	2	1	90	1	1	Objeto Mágico; Arma Mágica.
Murciélago Gigante	8	2	-	2	2	1	-	1	15	-	1	Emboscada A; Volar.

ANEXO - Necesitarás fotocopiar esta página y recortar los encartes. Estos encartes se les da a los Aventureros en puntos específicos de la anterior aventura – este libro de reglas te dirá cuándo debes hacerlo.

ENCARTE 1

Grunnson Barbahierro, hijo de Grimcrag Grunnson, hijo de Ungrun Grunnson el Rencoroso, se convirtió en el señor de los clanes Grunnson a la muerte de su padre bajo Karak Azgal hace algunos años.

Siempre audaz, algunos dirían temerario, el Guerrero Grimcrag había conducido a un grupo de héroes a lo largo de la ciudad Enana abandonada en busca de un tesoro de valor incalculable. Se cuentan historias de su gloriosa búsqueda a través de las salas del reino del Enano. Vencieron a cientos de Orcos, mataron a muchos Minotauros, Ogros Dragón, Hombres Bestia y Criaturas del Caos.

En las entrañas de la ciudad Enana descubrieron túneles y pasajes que no eran de origen Enano, excavadas más profundamente en las raíces de la montaña. Estos túneles van más allá de las viejas salas Enanas y exhalan un antiguo mal. Grimcrag los había estado buscando durante estos años.

En estos vestíbulos malditos Grimcrag encontró su sentencia, mientras ganaba tiempo a la vez que sus compañeros morían uno tras otro. Afectado por esta inmensa contradicción, Grimcrag luchó contra sus enemigos durante horas, con las entrañas de los muertos construyó una muralla de carne escamosa.

Cansado y sangrando por cien Heridas, luchó fieramente, mientras entonaba una canción de muerte que resonaba en los túneles bajo la tierra. Los compañeros que quedaban a su lado huyeron, mientras escuchaban su canción. Una vez que se detuvo, comprendieron que Grimcrag halló su final.

Cuando estos valientes Aventureros se encontraron a su retorno con el padre de Grimcrag, lloraron como niños al contarle lo que le había sucedido a su hijo. Ungrun lloró amargamente durante el duelo por su hijo.

No obstante el dolor fue el doble al conocer que su hijo portaba consigo el Hacha de Grunnson, un arma mágica de gran poder. La idea de que este artefacto estaba ahora en manos de las criaturas del mal, resultaba insoportable, y el viejo enano se colocó su vestimenta de guerra y partió a recuperar el cuerpo de su hijo y el Hacha de guerra. Por desgracia, nunca más se supo de él...

El misterio que rodea la desaparición de Grimcrag Grunnson nunca ha sido resuelto, y nunca nadie ha vuelto a ver a Grimcrag, Ungrun o el Hacha. Ahora el deber de investigar lo sucedido a su padre y a su abuelo, recae sobre Barbahierro, y recuperar el Hacha perdida. Con este fin el está buscando intrépidos Aventurero para descender bajo las montañas de Karak Azgal.

La aventura comienza cuando los Aventureros entran en Karak Azgal por una entrada desconocida en la vertiente occidental de la montaña. Grimcrag talla una runa sobre un arco de piedra haciendo que se abra una puerta en forma de arco, lo que indica que él ya ha entrado alguna vez en estos oscuros pasadizos...

ENCARTE 2

Si buscáis la Estrella del Alba encontrareis también vuestra muerte, más allá de toda comprensión debéis romper la tumba donde me encuentro y dar muerte al hechicero que robó la estrella y también robó mi vida pues la estrella trae poder, riqueza, peligro y guerra.

ENCARTE 3

El trato ez ezte. yo tengo la llave y tú tienez a tuz camaradaz. Tuz Guerreroz del Caoz podrán kedarze el hacha del enano muerto. Yo me kedo con la cosa estrella. El resto de cozaz noz laz repartímoz al zincuenta zincuenta. Zi rompemoz el trato. noz róbaz todo.

ENCARTE 4

Esta es una trascripción, con una caligrafía parecida a la de una araña, que dice cómo la estrella pasó a convertirse en leyenda. Pero realmente fue robada durante un ataque orco cuando el templo fue mancillado y destruido. Esto causó una gran disputa entre las razas de los Elfos los Enanos. Los Elfos les habían confiado la custodia de la estrellad a los Enanos a regañadientes, con la promesa de que sería vigilada con sumo cuidado. Su posterior pérdida fue una gran vergüenza para los Enanos, y no ayudó en nada al creciente malestar que existía entre estas dos orgullosas razas.

El Señor Alto Elfo Caladron Imrodel, cuyos familiares trabajaron con los Enanos para crear la Estrella, exigió una recompensa al clan culpable de su desaparición. En su vergüenza ellos pagaron como compensación en alto precio. Optaron por tomar el sagrado Libro de Agravios como parte del rescate. El nombre del clan Enano culpable era Grunnson...

ENCARTE 5

No leas esta nota en voz alta y no la enseñes a ningún otro jugador. Tu Aventurero desciende por lo que parece ser una cuerda interminable hacia la oscuridad. Por mucho que se esfuerza no parece llegar al fondo. Igualmente, si intenta subir de nuevo, nunca llega ha la cima. No puedes ponerte en contacto con los otros Aventureros, que ahora no tienen forma de saber si estás vivo o muerto. No les digas nada de esto a los demás jugadores. Devuélveme esta nota y pon cara de estar horrorizado y asustado.

ENCARTE 6

Los Guerreroz del Caoz y el cobarde de Zkabnoze eztán traz la Gema. pienzan que tenemoz el Gran Hacha pero fue convirtido en piedra por la Cocatriz (junto con Zneeka y Proddy. pero elloz zon goblins. no zon una gran pérdida en nuestraz filaz). Edbang mi lacayo ziguió miz inztruccionez y la piedra ha zido cubierta por una coza negra. zi no ze toca no hara daño. ¿Quién ez el jefe ahora? ¿Eztá bien el plan?

Skavnch.

Pozdata: Graciaz por la firme ezpada de condenación. ez coza buena y mata mu bien.

· HOJA DE CONTROL DE AVENTUREROS ·

PERFIL / ATRIBUTOS

Nombre: _____ Nvl. de Batalla: _____

Clase de Aventurero: _____ Raza: _____

M	HA	HP	F	R	Daño	I	A	FV	Destr.	Suerte

HABILID. / HECHIZOS

Poder Inicial

TABLA DE COMBATE

Hab. Armas del Atacante: \ Enemigo:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	4	5	6	6	6	6	6	6	6
2	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6
3	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6
4	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5
5	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4
6	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4
7	2	2	2	3	3	3	4	4	4	4
8	2	2	2	3	3	3	3	4	4	4
9	2	2	2	2	3	3	3	3	4	4
10	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4

HERIDAS

Heridas Iniciales

MONEDAS DE ORO

NOTAS (Equipamiento, Tesoros, Armaduras, Armas, etc.)


• LOCALIZACIONES PUE
Santuario de Asuryan
Casas de Nobleza
Taberna 4ª
Barrio Elfico
Castillo del Baron
Gremio Caz. Brujas
Luigi & Salvatore
Templo de
Entrenamiento
Escuela de Lucha
Laboratorio Alquimista
Casa de Apuesta
Estadio de Blood Bowl
Banco
Enfermeria
Gremio Hechiceros
Templo de Sigmar
Taberna 3ª
Taberna 2ª
Carcel
Torre Vigilante
Hostal
Armeria
Puertas de acceso


BLO Y CIUDAD •
Warhammer Quest
DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD
Santuario de Khaine
Santuario Matatrolls
Gremio M. Enanos
Taberna M. Cerveceros
Gremio Ladrones
Caos
Mercado Negro
Comerciante Armas
Taberna 1
Mercado Forajido
Flechería
Tienda de Animales
Armaduras
Armas de Fuego
LM
AR
7 1 2
6 DÍAS 3
5 4
Al terminar un día, cada Aventurero tirará los dados para Eventos de Asentamientos.
SEMANAS
1 2 3 4
Al terminar la segunda semana y cada semana que vaya acabando, el grupo tirará los dados para Eventos Catastróficos.
GASTOS EN ASENTAMIENTOS
(Importes diarios)
Pueblo 2
Ciudad 3
Perro x2
Mula +1
Caballo +2
C. de Guerra +3
ESPERANDO LA PRÓXIMA AVENTURA...

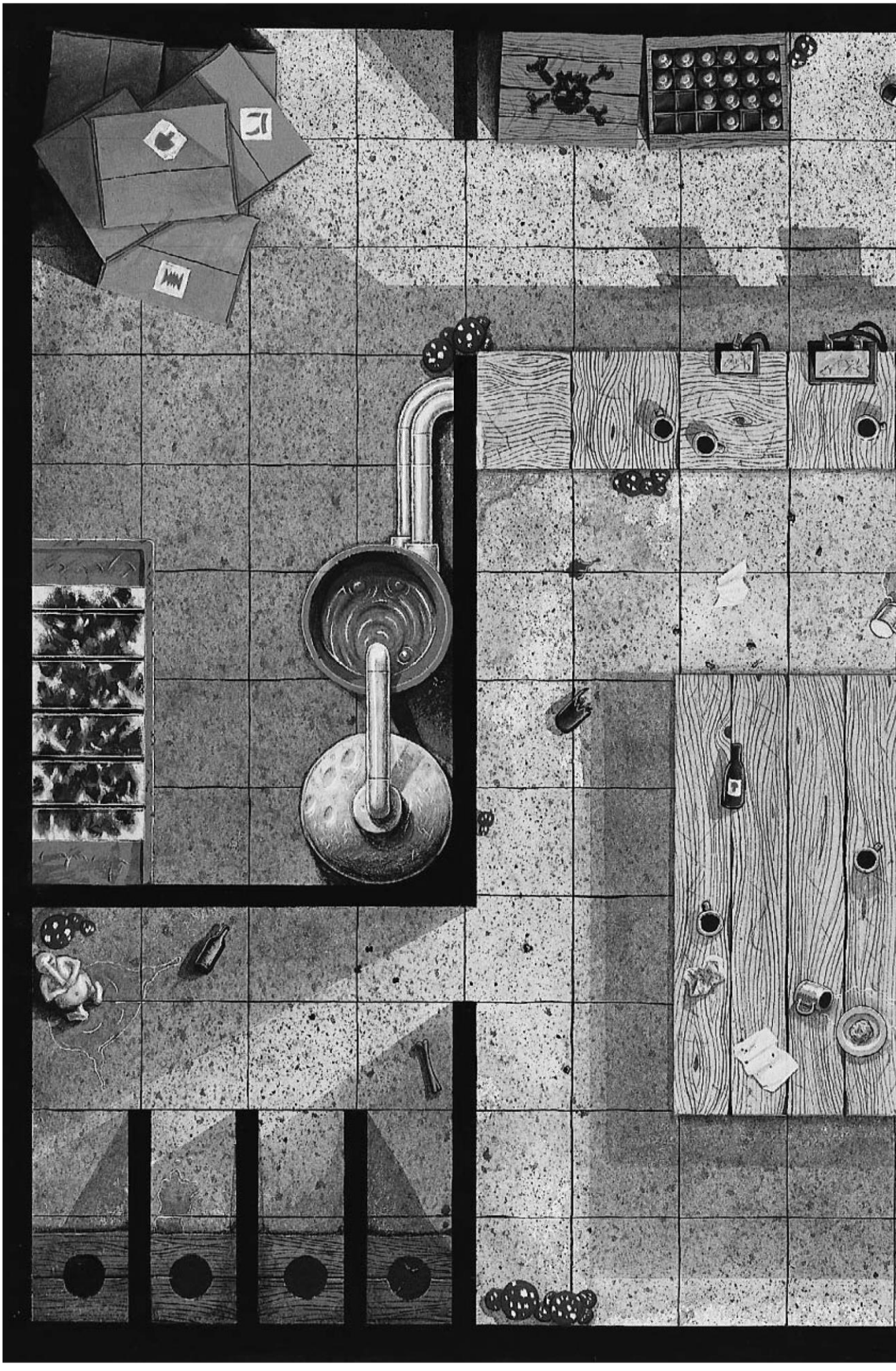

Warhammer Quest
DUNGEON ADVENTURES IN THE WARHAMMER WORLD
• LOCALIZACIONES ALDEA •
7 1 2
6 DÍAS 3
5 4
Al terminar un día, cada Aventurero tirará los dados para Eventos de Asentamientos
SEMANAS
1 2 3 4
Al terminar la segunda semana y cada semana que vaya acabando, el grupo tirará los dados para Eventos Catastróficos
GASTOS EN ASENTAMIENTOS
(Importes diarios)
Aldea 1
Perro x2
Mula +1
Caballo +2
C. de Guerra +3
ESPERANDO LA PRÓXIMA AVENTURA...
Cárcel
Castillo del Barón
Escuela de Lucha
Flechería
Mercaderes
Armaduras
Banco
Armas de Fuego
Taberna 1ª
Tienda de Animales
Taberna 2ª
Hostal
Armería
Enfermería
Puertas de acceso
LM
AR

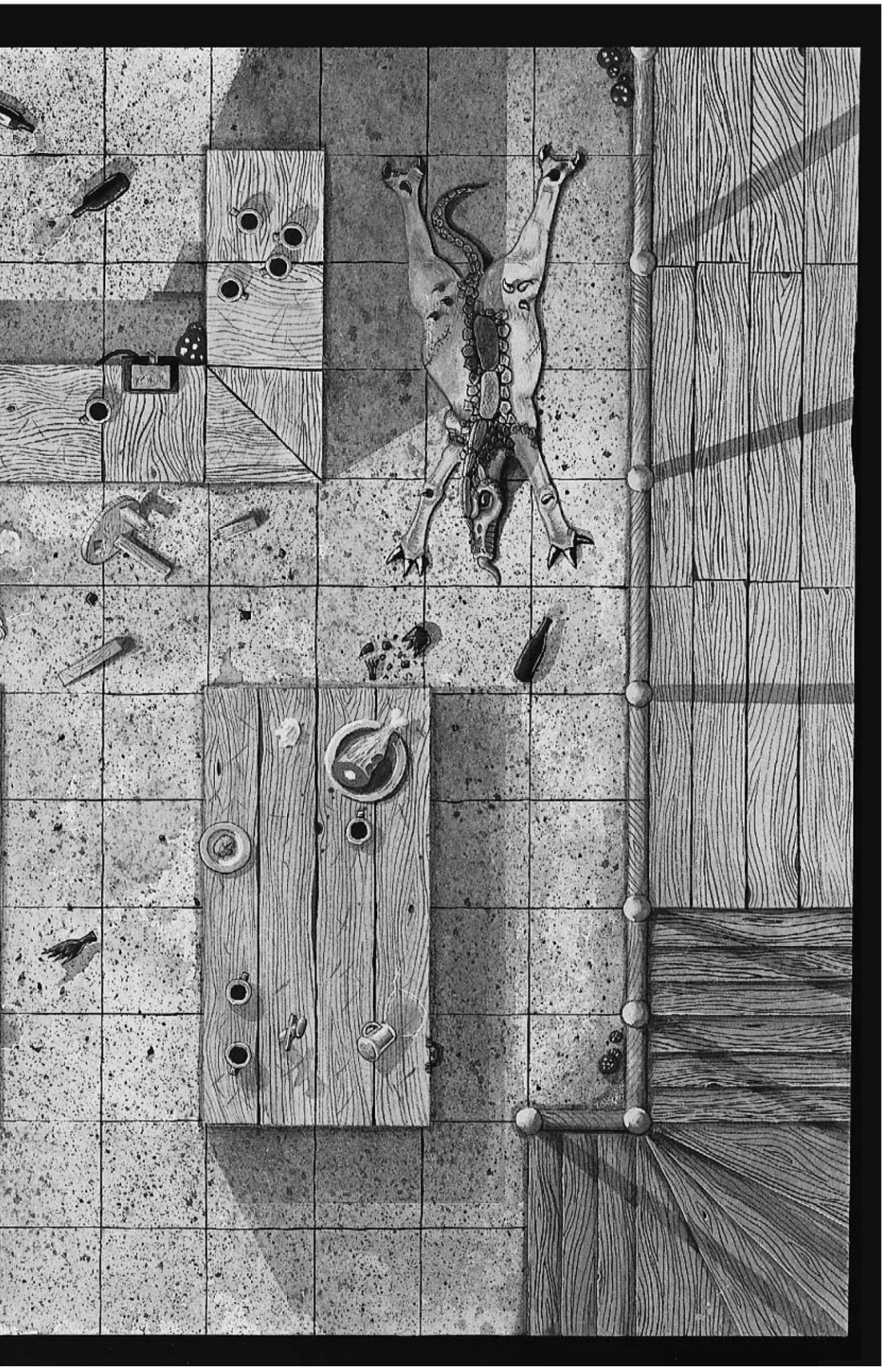
ANEXO – ASENTAMIENTO "BOSQUE"

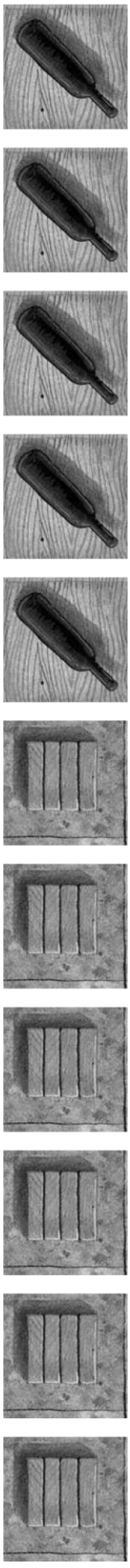


ANEXO – ASENTAMIENTO "PUERTO DE MAR"





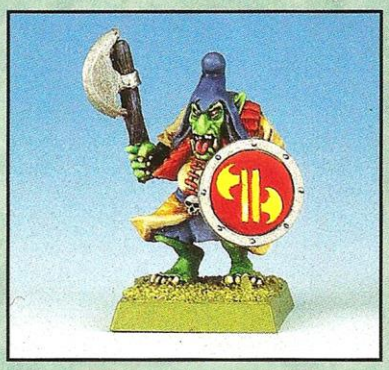




'EAVY METAL™



UN DIORAMA CUIDADOSAMENTE DISEÑADO PERFECTO PARA MOSTRAR LAS MINIATURAS CITADEL

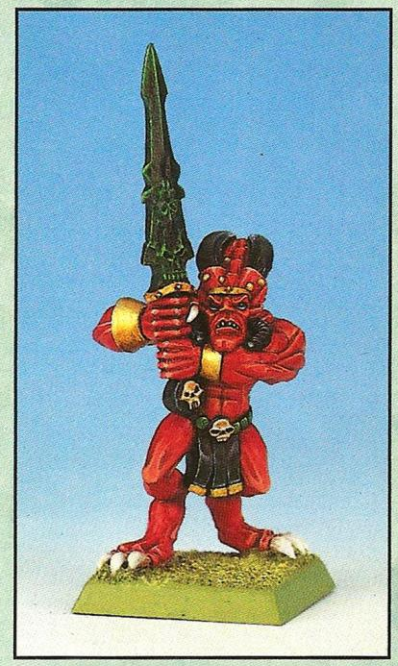


HOBGOBLIN

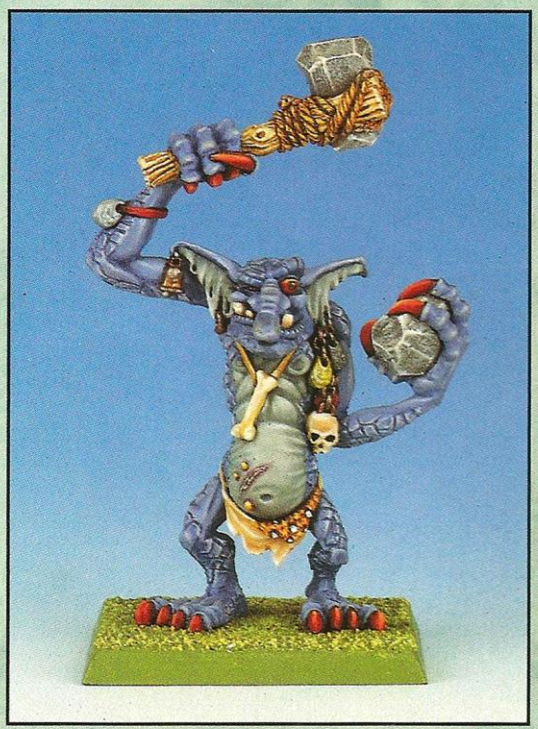




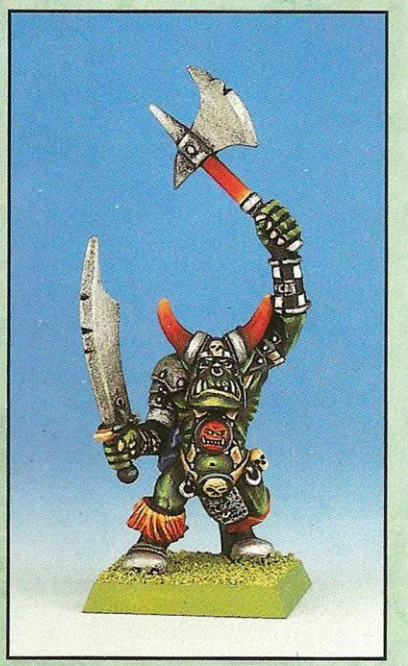
GARRAPATO CAVERNICOLA



DESANGRADOR DE KHORNE



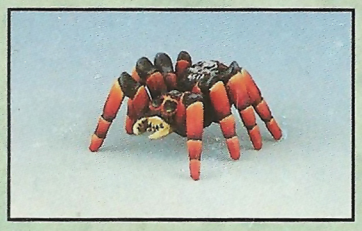
TROLL DE PIEDRA



ORCO NEGRO

· Monstruos de Warhammer Quest ·

Bajo las Montañas del Borde del Mundo existe un mundo oscuro de peligros y muertes. Aquí yacen estancias vacías de los antiguos Reyes Enanos, que se han convertido en el hogar de horribles y aterradores monstruos. También existe dentro el oro y tesoros perdidos de los Enanos. A continuación se muestran algunos de los monstruos de la caja básica de Warhammer Quest, el uso de pinturas Citadel las preparará para una batalla más realista. Hay cientos de modelos de otras miniaturas Citadel con las que podrás llenar las mazmorras.



ARAÑA GIGANTE



MINOTAURO



RATA GIGANTE



ARQUERO GOBLIN NOCTURNO

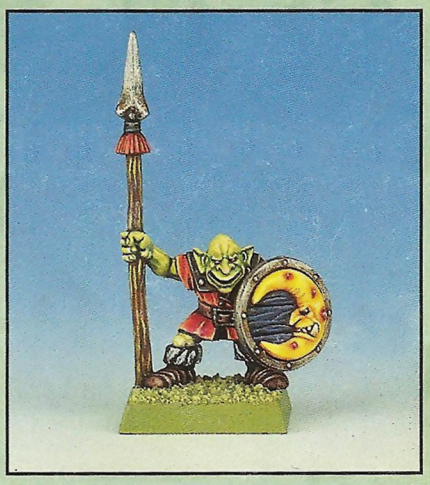


SNOTLING

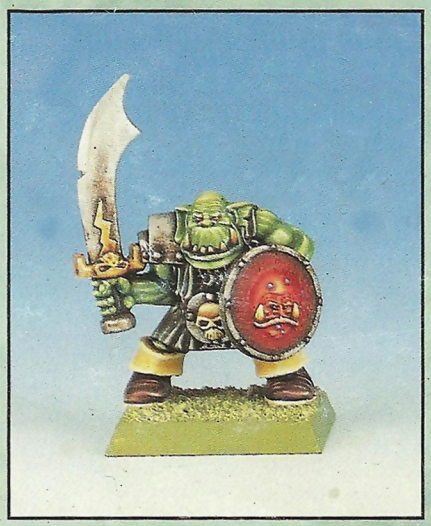


GUERRERO SKAVEN





LANCERO GOBLIN



GUERRERO ORCO



MURCIÉLAGO GIGANTE



ARQUERO ORCO